

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.206
专题企划
盛夏之约
暑期掌机购买指南
特快专递
神次元偶像海王星PP
PSV
走近业界
《最终幻想X/X-2 HD版》开发者访谈
游戏文化频道
力与美的经典瞬间
游戏中的四种经典必杀技
《灵魂献祭》DLC
人型魔物考据（二）
攻略透解
讨鬼传
PSV
PSP
乐高神兽传奇
PSV
新·世界树迷宫 千年少女
3DS
赠品
《讨鬼传》书签

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年8月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第208辑上公布，敬请关注。

奖品

2名 capdase PSV经典硅胶包

2名 capdase PSV便携包II

2名 capdase PSV真皮包

本次活动赞助厂商及网站









《掌机王SP》第204辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

奖品：PSV包 

城市	姓名
承德市	丁大为
北京市	刘鸿艺
南昌市	刘至伟
大连市	王震
海口市	王治杰
武汉市	袁雅婷

《掌机王SP》第204辑DVD问答—中奖名单

城市	姓名
洛阳市	高伟
苏州市	贺念禹
上海市	倪鸿禹

答案：A



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



PSV 讨鬼传

化身为鬼府的一员，保卫人类最后的防线！

系统详解　武器分析　怪物打法讲解

攻略透解 P103

新世界樹の迷宮 ミレニアムの少女

攻略透解 P136

3DS 新·世界树迷宫 千年少女

跨越千年、全新冒险

故事模式流程攻略　正篇地图逐层详解　任务委托详尽资料



耳熟能详的必杀技回顾，看它们影响了多少作品。

力与美的经典瞬间

——游戏中的四种经典必杀技

游戏文化频道 P231

如日中天的3DS和PSV，刚刚过去而积累下庞大游戏群的PSP和NDS。本辑专题，小编带你从挑机购机、周边选择、注意事项等多方面入手，让各位都成为购机行家，在这个暑期迎来自己的心仪掌机！

盛夏之约——暑期掌机购买指南

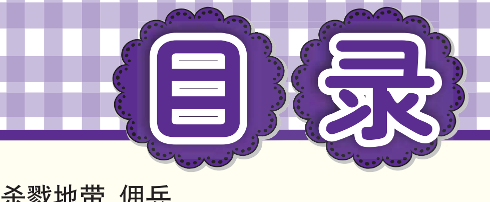
专题企划 P188





口袋光环 VOL.206





封面用图：《讨鬼传》
封面设计：咕噜

口袋光环地址:sp.ucg.cn
本辑密码:DHxhs26

CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

2013上半年日本游戏市场规模出炉，总规模同比微缩

7月5日，日本EnterBrain发布了2013上半年（统计区间为2012年12月31日~2013年6月30日）日本国内家用游戏市场的规模统计数据。今年上半年，日本软硬件市场的累计规模达到了1723.4亿日元，为去年同期的92.6%。

根据报告显示，今年上半年3DS系列主机在日本的销量达到了195.7万台，毋庸置疑地成为了硬件销量冠军。以《立体动物之森》为首的一系列优质软件发挥出了强大的后劲，极大地带动了3DS硬件市场。而另一方面，PSV在今年上半年的销量，是去年同期33.3万台的大约1.6倍，销量达到了52.7万台，也为上半年日本硬件市场的良好表现做出了贡献。因此，今年上半年日本硬件市场的规模，相比去年同期来说是有所扩大的。但是，软件市场除了任系平台出现了几款百万作品之外，其他平台的表现都不算特别突出，所以综合下来，才造成了今年上半年日本软硬件总市场规模相比去年同期有所萎缩的局面。不过，同报告也指出，今年下半年SCEJA的新世代家用主机PS4将在日本发售，软件方面也有《怪物猎人4》、《口袋妖怪 X・Y》、《闪电回归 最终幻想ＸⅢ》等热门作品发售，因此预测今年下半年日本软硬件市场的表现将会双双有所好转。

上半年市场规模比较	
2012上半年（统计期间为2012年1月2日~2012年7月1日）	
硬件	659亿日元
软件	1202亿日元
软硬件累计	1860.9亿日元

2013上半年	
硬件	663.9亿日元（为去年同期的100.7%）
软件	1059.5亿日元（为去年同期的88.1%）
软硬件累计	1723.4亿日元（为去年同期的92.6%）

正如上面所提到的，上半年最卖座的硬件为3DS，半年销量达到了195万7138台，3DS系列主机在日本的累计销量也紧逼1200万台。而去年同期表现非常低迷的PSV，则以52万6810台的成绩成为亚军，在降价以及优质软件的配合之下，索尼的掌机终于走出困境，顺利地完成了新旧交接仪式。软件方面，今年上半年日本的销量之王是去年年底发售的大作《立体动物之森》，其长卖之势在进入今年后依然未作减退，今年上半年继续卖出将近140万套，游戏目前在日本的累计销量已逼近370万大关。而《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》和《朋友聚会 新生活》则以微弱的差异，分别位列第二和第三。值得一体的是，今年上半年日本软件销量前4位都是3DS游戏。



2013上半年日本硬件销量		
（累计销量统计期间为发售日至2013年6月30日）		
名称	上半年销量	累计销量
3DS（*1）	195万7138台	1171万9640台
PSV	52万6810台	160万3969台
PS3	46万3781台	920万8114台
Wii U	31万7354台	95万5693台
PSP（*2）	30万4044台	1948万3144台
Wii	4万5153台	1270万5895台
Xbox 360	1万1196台	159万9207台

*1：数据为3DS和3DS LL的累计值
*2：数据为PSP和PSP go的累计值

2013上半年日本软件销量TOP 5					
排名	机种	游戏名	厂商	发售日	上半年销量
第1位	3DS	立体动物之森	Nintendo	2012年11月8日	137万5695套
第2位	3DS	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	Square Enix	2013年2月7日	121万2951套
第3位	3DS	朋友聚会 新生活	Nintendo	2013年4月18日	120万2497套
第4位	3DS	路易的鬼屋2	Nintendo	2013年3月20日	82万3228套
第5位	PS3	潜龙谍影 崛起 复仇者	Konami	2013年2月21日	44万7662套

事件 EVENT

母公司Index申请民事再生手续，Atlus品牌游戏不受影响



日本老牌游戏公司Atlus如今的母公司Index，在6月底召开的董事会中决定申请进行民事再生手续。民事再生法，是以帮助经济上陷入困境的债务者恢复事业或者经济活动为目的的日本法律，属于日本的破产法之一。在宣布申请民事再生手续的同时，Index已经向东京地方裁判所申请开始民事再生手续，并且已经被受理。

Index之所以走上民事再生的这条道路，意味着其在经济上已经存在着较为严重的问题。对此Index表示，公司以日本国内外的企业为对象进行了收购事宜，但是这些收购尤其是涉及到海外收购的案例却没有带来预想中的收益，形成了大量的投资损失。而2010年9月，公司投资的构筑日本中小企业振兴网络的日本振兴银行宣告破产，受此影响该网络的参与企业的经济状况都遭到了恶化，而本社自身也因为其不良债券的抵押处理等问题，陷入了债务危机。为此，Index目前通过自身力量来进行公司再建已经非常困难，所以才会选择走上通过民事再生手续来帮助公司重建。目前，公司的负债总额已达245亿日元。今后，将在裁判所以及监督委员的监督之下，继续目前的事业并重建。以游戏为首的公司主要事业本身其实是在顺利进行的，而智能手机的普及带来的社交游戏等产品服务的扩大，也为公司今后的成长提供了帮助。而公司为了在不破坏自身事业价值的前提下实现再建，也在考虑在迅速寻找到赞助商的情况下，转让掉一部分公司业务。

此外，公司曾在今年因为有嫌疑违反金融商品交易法而受到证券交易监管委员会的调查，Index方面也表示将全力配合该调查，一有进展将会迅速对外公布情况。

Index申请公司重建的消息一经公开，玩家们纷纷开始担心起Atlus的后续情况。为此，Atlus特别在其官方twitter上发布了申明，来解除玩家们的疑惑。Atlus品牌的产品开发、发售以及相关活动，将不会受此事件的影响。原定7月25日发售的大作《龙之王冠》将会如期发售，而《Persona》主题的音乐会也将在8月13日如期举行。

7月2日



《超级机器人大战 扩展行动》（以下简称《机战OE》）将于今年7月18日起提供下载，作为下载专用软件，游戏将分为8个章节陆续上线，对于系列来说也是一个全新的尝试。近日，SCEJA宣布了一项促销活动，凡是从7月18日起购买PSV主机的用户，都将免费获得游戏的第一章下载权限。活动期间，在指定游戏店购买PSV主机（仅限Wi-Fi版）的玩家，将会获得《机战OE》小册子一本以及游戏下载码一个，玩家接入PS Store输入下载码即可免费下载游戏的第一章（价值500日元）。据悉，《机战OE》每个章节大约将会收录20个左右的任务，如果一次性购买全部章节，可以5980日元的优惠价购入，游戏以后也将提供丰富的追加任务、道具等DLC内容。

7月4日



石踏一荣的人气轻小说《恶魔高校 D×D》（ハイスクール D×D），在被改编成动画之后，也将由角川Games改编成游戏登陆3DS平台，游戏类型为AVG，这也是该小说首次游戏化。游戏讲述驹王学园的好色学生兵藤一诚，在某天不知被何人袭击而丧命，但不知为何后来又被人复活，当其再度睁开眼睛时，眼前是学校中的人气校花莉雅丝，而一诚重生后的身分，也变为了莉雅丝的随从。游戏将分为剧情部分和战斗部分两个板块，战斗采用的是指令式，如果满足特定条件，玩家还可以发动破衣技，和原作中一样充满着擦边球色彩。本作将于今年11月28日发售，除了售价6300日元的普通版之外，还将发售售价9240日元的限定版。

任天堂会员网站遭遇非法登录



任天堂于7月5日，在其官方网站上发表申明，表示本公司的会员制官方网站Club Nintendo遭到了非法登录。今年7月2日晚，该网站发生了大量的接入错误现象，任天堂迅速对此进行了调查，并立即发现了问题所在。从今年6月9日开始到7月4日，Club Nintendo官方网站一共遭到了2万3926起非常登录，这些登录中使用的ID、密码很有可能是在其他公司的服务中遭到窃取而流出的，也就意味着，如果某些玩家在Club Nintendo中的ID和密码，和在其使用的其他网站的服务中是一样的，那么非法者便可成功使用这些在其他网站服务中流出的账户信息在Club Nintendo中登录。涉及到泄露的信息可能包括会员的姓名、住址、电话号码以及电子邮件，会员个人信息修改、Club Nintendo点数是否遭到非法使用目前还没有得到确认。

为了处理这次的事件，任天堂于7月5日下午已经进行了相关处理，对进行过非法登录的原会员发去了通知邮件。同时，任天堂也建议在Club Nintendo中ID、密码和其他网站服务的ID、密码相同的会员，对自己的个人资料进行更改，尤其是要重新设置密码。

Club Nintendo是任天堂的知名会员服务，玩家成为会员之后，可以用购买任系相关产品中附带的点数上传到会员网站，并定期用累积的点数来兑换独占赠品周边，深受用户的喜爱。

7月4日

作为今年下半年3DS平台最受关注的作品之一，“《口袋妖怪》系列”登陆3DS平台的第一款正统作品《口袋妖怪X・Y》将于今年10月12日发售。游戏的开发商Pokemon本日宣布，将在游戏发售的同日推出限定版同捆主机。限定版主机分为蓝色和金色两种款式，主机中附带的《口袋妖怪X/Y》软件，是数字下载版。其中蓝色版本的限定版主机，将可以在任何渠道购买，而金色版本的限定版主机，则是口袋妖怪中心限定发售，有需要的玩家必须到口袋妖怪中心预约购买。这次的限定版主机售价为2万2800日元，与游戏普通版同日发售，而《口袋妖怪X・Y》则将于今年8月10日起全面开始提供玩家预约。









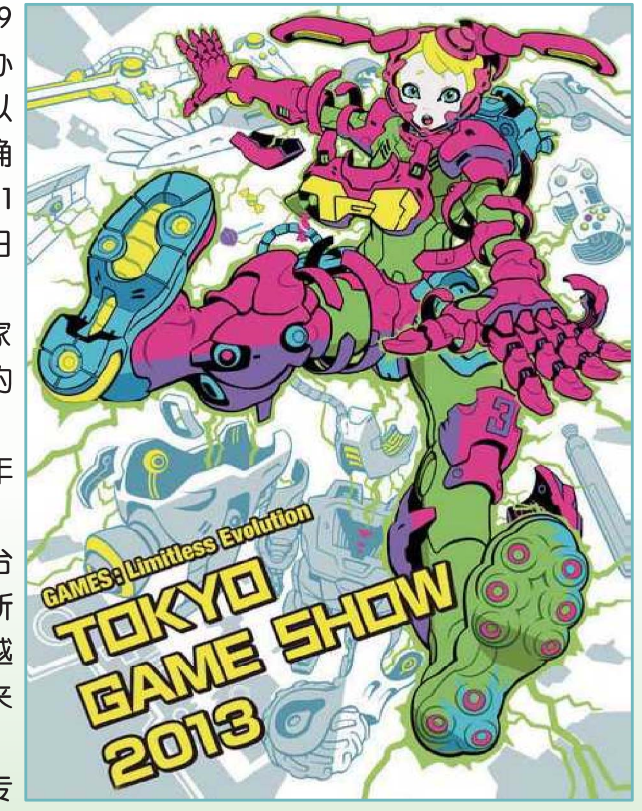
7月11日

在PSV和PS3上分别获得了不错销售成绩的人气音乐游戏《初音未来 女歌手计划 f/F》，将继续在这两大平台迎来新作。新作取消了前作不同版本标题字幕中F大小写的设定，而是统一以大写F来命名，叫作《初音未来 女歌手计划 F 2nd》（初音ミク プロジェクト ディ−ヴァ F 2nd），不过游戏预计将在明年春季才会发售，因此喜爱该系列的玩家恐怕要等上一段时间了。据悉，本作将会在继承前作魅力的基础上，以“迄今为止的女歌手←→从今往后的女歌手”为主题，带给玩家们更多的游戏乐趣。而除了主角葱娘初音之外，她的伙伴们巡音琉歌、镜音连、镜音铃、KAITO、MEIKO等玩家熟悉和喜爱的角色们也会全面登场。



事件 EVENT

东京游戏展2013出展预定公司数发表



今年的东京游戏展（TGS）将于9月19日至9月22日在日本千叶幕张MESSE举行，日前，主办方公布了目前预定出展本届TGS的公司数量，以及关于入场券的情报。截止到今年6月28日，确定将会参展本届TGS的游戏厂商，已经达到了181家，超过了去年同期的171家，而去年缺席的日本微软，也已经确认将会参加今年的展会。

在预计参加今年TGS展会的厂商中，有51家来自日本以外的公司，这个数字有望超过去年的最终海外厂商参展数量（去年最终是83家）。在来自海外的厂商中，瑞典、瑞士的厂商是今年首次参加TGS，此外，爱尔兰、以色列、荷兰、韩国，当然也包括中国大陆、中国香港、中国台湾、中国澳门的开发商也会悉数出展。去年新设的“亚洲新星专区”，在去年参加的印尼、越南、马来西亚等国家的基础上，今年将会追加来自新加坡、菲律宾等国家的优秀开发商。

此外，由于今年将会全新设置“云游戏专区”、“美少女游戏专区”等，因此将会有更多的厂商会参加本届TGS。而且今年适逢两大次世代主机发售，因此相信会得到更多厂商、媒体和玩家的关注。值得一提的是，今年的TGS也将与吉本兴业进行合作，来自吉本兴业的搞笑艺人们也将为本届TGS带去更多激情，目前该企划的详情还未确定，官方将在今后再做详细介绍。

而本届TGS的门票，也已经从7月10日起开始预售，其中普通门票售价为1000日元，而附带了原创特典（包括主题T恤、徽章）的支持者俱乐部版门票，售价则为3000日元，数量有限，售完即止。

7月11日

继《英雄传说 零之轨迹 进化版》于去年10月份登陆PSV平台之后，其续作《英雄传说 碧之轨迹》也将以“进化版”之名在PSV平台发售，和前作一样，《碧之轨迹 进化版》也将交由角川Games来发售。“《轨迹》系列”自第一作《英雄传说 空之轨迹》诞生以来，每一作都深受玩家们的好评，《碧之轨迹》也是如此，曾获得“PS Awards2011”的玩家选择奖、以及“日本游戏大奖2011” 未来部门奖等殊荣，在玩家群中的口碑非常之好。这次的“进化版”，也将和前作一样，在PSP版的基础上追加全程语音、优化画面，带给玩家们更出色的游戏体验。不过本作暂定于2014年发售，离发售还有一段时间。



游人望远镜

栏目主持
白菜

最近神谷英树与某些FANS在私人推特上就Wii U独占《猎天使魔女2》的事件吵得有些不可开交，甚至爆出了“滚粗”这样的字样。虽然这位大哥脾气火爆也是人所周知，但这样攻击FANS似乎也不太妥当吧？当然除了他以外，其他制作人也有不少有趣的事件与大家分享，让我们来一起看一下。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

没时间去电影院，就抽空看了一下《宇宙战舰大和号2199》的第6卷。19～20话的“七色星团”的制作太赞了。继承了普遍的大和之魂，又加入了新要素，运用了最新技术的演出效果也很厉害。大家明夫配音的德梅尔好评。真是见识到了日本动漫的底力。



最近非常喜欢的爆米花。找部《奥特曼》的BD看看吧。



孩提时代收集了很多存有怪兽叫声的薄膜唱片。当时虽然没有录像带，但怪兽的声音听得久了，自然而然就记下来了。在“《奥特曼》系列”中来说，我可以模仿的怪物声音有巴尔坦星人、多通戈、达达和杰顿等（笑）。



7月11日



于是我们看到了小岛监督充满童趣的一面。隐藏技能发现！



松山洋

Cyber Connect2董事代表。近期话题作品《乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗》锐意制作中



今天的UST配信录像放送将在近日告之，请大家期待。

6月19日

松山在参与《乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗》宣传节目录制时的岸边露伴Cos造型。发型不错，另外还特意去还原了嘴型。



今天是每年数次在福冈本社举行的游戏小屋日。我们让孩子们集合起来在这里玩最新的游戏。工作人员会观察他们游戏的样子，并听取他们的意见。这是从NBGI那里学到的做法，可以摸清最近小孩子们的游戏倾向。教材是《高达破坏者》、《海贼无双》和《蝙蝠侠》等游戏。虽然没有获得许可，但并不是用来做坏事，还请各位关系者网开一面啦。



不知为何《蝙蝠侠》这边围了那么多人。

7月5日

所以说NBGI对付小孩子市场确实很有一套。但仔细一看这些展示游戏没有一款是你们CC2的耶！



樱井政博

《星之卡比》之父，近期作品为《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》

今天被招待前往“Japan Game Music Festival 2013”游戏音乐演奏会。座位在2F最前列正中央，原本应该是最棒的位置，然而……

6月29日



请允许我做一个悲伤的表情（笑）。



栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

《讨鬼传》的制作质量相当殷实，PSV和PSP双版本的合计销量在发售两周后已达25万，单看PSV版其成绩也比大张旗鼓宣传的《灵魂献祭》略胜一筹，索尼的“泛狩猎”计划开展得可谓有条不紊并卓有成效。3DS方面《朋友聚会 新生活》重新回归榜首，这也是本作在发售后3个月连续占据当月销量冠军的位置。

软件销量（日本） 2013年7月1日～7月7日

排名	游戏名	原名	厂商/类型/发售日/价格	状态	本周销量	累计销量	平台
1	讨鬼传	讨鬼传	■Koei Tecmo Games■ACT■2013年6月27日■6090日元	NEW	3万7340套	16万5084套	PSV
2	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	↓	3万232套	123万2729套	3DS
3	讨鬼传	讨鬼传	■Koei Tecmo Games■ACT■2013年6月27日■5040日元	NEW	2万7437套	9万7705套	PSP
4	大金刚王国 回归 3D	ドンキ–コング リタ–ンズ 3D	■Nintendo■ACT■2013年6月13日■4800日元	↓	1万4140套	16万8436套	3DS
5	美食的俘虏 暴饮暴食大作战	トリコ グルメガバトル!	■NBGI■ACT■2013年7月4日■5980日元	NEW	1万2709套	1万2709套	3DS
6	新・世界树迷宫 千年少女	新・世界树の迷宮 ミレニアムの少女	■Atlus■RPG■2013年6月27日■6279日元	NEW	1万2631套	10万5197套	3DS
7	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	↓	1万1804套	367万4476套	3DS
8	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワ–ルド リ：デジタイズ Decode	■NBGI■RPG■2013年6月27日■5480日元	NEW	1万1765套	4万8890套	3DS
9	路易的鬼屋2	ルイ–ジマンション2	■Nintendo■A・AVG■2013年3月20日■4800日元	↓	1万333套	83万3561套	3DS
10	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボ–ルヒ–ロ–ズ アルティメットミッション	■NBGI■TAB■2013年2月28日■5800日元	↓	3648套	22万6531套	3DS



●《撕纸大冒险》必它无疑，作为《小小大星球》开发团队的新作，创意度和想象力肯定再上一层楼。无限重复“期待啊！”（重庆 陈琪林）

●虽说3DS版玩得不太习惯，但必须期待《MH4》，又能砍大怪鸟啦。（江苏常州 姚昕）

●尽管《杀戮地带 佣兵》画面相比家用机略缩水，但它依然叫“Killzone”！（广东汕头 林少忠）

●借用《掌机王SP》187辑关于《时间旅人》的描述：我愿为心爱的《怪物猎人4》而牺牲这苍白无力的现实世界！（浙江宁波 薛姓读者）

●《超级机器人大战OE》系统有趣，画面也有新意，特别是分章节，希望能按计划出完，别弄烂尾、腰斩了。（上海 王菁益）

●作为一名篮球迷，如果能在PSV上随时随时玩上一把画质相对完整的《NBA2K》，那就太幸福了。（福建三明 罗宏）

●为了《未来之星》买了3DS，为《梦想剧场》买了PS3，为爱买了《女歌手计划 F》，所以最期待《未来计划2》。（广东梅州 何劲）

硬件销量（日本） 2013年7月1日～7月7日

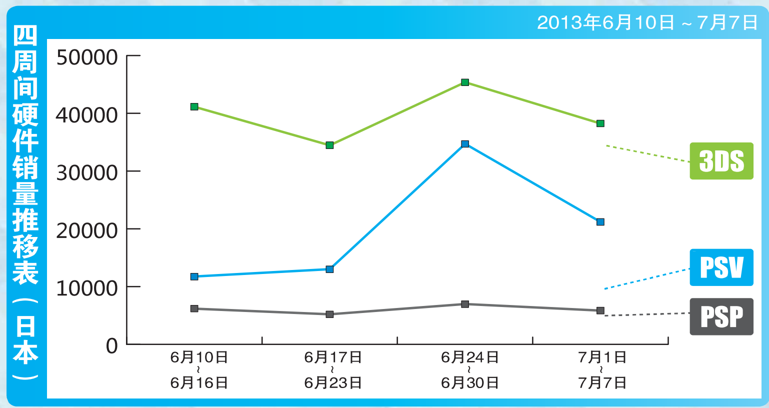
这大概是PSV除首发外销量最逼近3DS的一周，《讨鬼传》功不可没。不少对光荣《无双》泛滥而抱有成见的玩家其实是可以试试本作的，手感、系统和动作要素都相当不错。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	3万8250台	199万5388台
PSV	2万1197台	54万8007台
PSP	5842台	30万9886台

3DS累计销量 1175万7890台

PSV累计销量 162万5166台

PSP+PSP go累计销量 1948万8986台



软件销量（北美） 2013年6月23日～6月29日

排名	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1 (NEW)	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	7万5399套	52万6852套	3DS
2 (NEW)	跨界计划	Project X Zone	■Bandai Namco Games■S・RPG■2013年6月25日■49.99美元	5万5768套	5万5768套	3DS
3 (NEW)	胧村正	Muramasa Rebirth	■Aksys■A・RPG■2013年6月25日■39.99美元	1万5299套	1万5299套	PSV
4 (↓)	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元	1万3144套	18万1631套	3DS
5 (↓)	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	1万2693套	74万1245套	3DS
6 (↓)	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	1万66套	198万7104套	3DS
7 (↓)	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	8184套	284万5153套	3DS
8 (↓)	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	7276套	352万5510套	3DS
9 (↓)	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover：The Chase Begins	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元			3DS
10 (↓)	怪物猎人3 G	Monster Hunter 3 Ultimate	■Capcom■ACT■2013年5月19日■39.99美元			3DS

硬件销量（北美） 2013年6月23日～6月29日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	5万8988台	119万529台
PSV	5915台	17万4603台
PSP	1815台	7万2738台

3DS累计销量 897万9659台

PSV累计销量 135万1652台

PSP+PSP go累计销量 1972万8155台

四周间硬件销量推移表（北美）
2013年6月2日～6月29日
100000
80000
60000
40000
20000
0
6月2日～6月8日
6月9日～6月15日
6月16日～6月22日
6月23日～6月29日
3DS
PSV
PSP

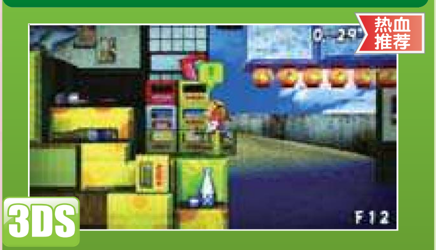


本次评分的游戏共为5款，《海腹川背》是部分老玩家心目中的经典，新作在操作性和系统上更贴合掌机的同时维持了一贯的高难度，整体素质优秀。《讨鬼传》是PSV上的另一款狩猎游戏，画面、手感和耐玩度均在褒义方向上出乎意料，不过PSP和PSV双版本的画面差异很大，有条件的玩家最好还是在PSV上游戏吧。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

海腹川背


热血推荐
3DS

玩家要操作名为海腹川背的女生，利用橡胶一般伸缩自如的绳索攀援墙壁或屋顶，寻找隐秘道路的中途垂钓各式鱼儿，最终奔向关卡终点。



总分 25

系统	★★★★☆
画面	★★★★☆
关卡	★★★★☆

■海腹川背■卡带
■Agatsuma■ACT■动作
■2013年6月20日■1人■无对应周边

胧月 这是一款受众面不算广、但素质优异的作品。虽是清版过关，但玩家一路上的主要任务是钓鱼而非杀敌，利用绳索开辟道路也充满乐趣。角色动作相比以往更为流畅，绳索的伸缩灵活度提高，每一关的自由度都非常高，允许玩家根据自身水平和方法寻找不同的攻略路线，即使在关卡中失败重新挑战，几乎零时间的读取速度也丝毫不破坏游戏的节奏感。不过滑杆操作略微不顺手，而开启了3D显示后游戏帧数会有所降低。游戏每一关都对应网络排名的设定，可很好地激发玩家的挑战欲。


9

白菜 上手难度不低，不过经过多次失败尝试后能很有成就感地攻略关卡，爽快感与成就感十足。攻略流程的策略性很强，越玩越能体验到其优异的关卡设计。


8

乌冬 风景、音乐、角色造型都非常治愈，但游戏难度很高，每成功过一关就能确实感觉到自身水平在升级。不过游戏的触摸操作还是不太顺手，能再改良一下界面就好了。


8

新·世界树迷宫 千年少女


热血推荐
3DS

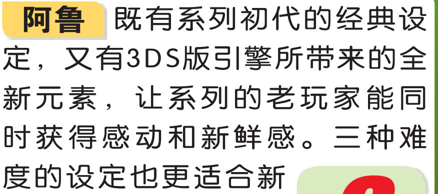
本作是以系列初代的世界观和基本系统架构为基础，用4代的引擎制作的新作，首次引入了角色语音和过场动画，并设置了“故事”和“经典”两种模式。

总分 24

系统	★★★★☆
耐玩	★★★★★
创新	★★★☆☆

■新・世界树の迷宫 ミレニアムの少女■卡带
■Atlus■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2013年6月27日■1人■对应邂逅通信

苍穹 本作所着力宣传的故事模式剧情还算中规中矩，声优的演绎和动画的渲染让角色形象格外鲜活，相比系列以往的确出彩不少。基于初代的职业和战斗系统也经过了调整，包括敌人的能力、招式等等，并非简单的照搬套用。不过遗憾的是游戏在系统方面的进化乏善可陈，甚至为了迎合初代的老设定而放弃了3、4代中大受好评的航海和热气球模式，在趣味程度上有所降低。不能修习副职业也让战术的变化性受到限制，虽然有魔石系统但随机性较高，想让战术体系成型得刷好一阵子，不如以往的主、副职业搭配和武器锻造来得直观。**8**



阿鲁 既有系列初代的经典设定，又有3DS版引擎所带来的全新元素，让系列的老玩家能同时获得感动和新鲜感。三种难度的设定也更适合新玩家上手，不至于曲高和寡。


8

胧月 故事和经典两个模式容量充实，游戏节奏也相比原作提升不少。为角色追加魔石的系统加深了游戏的可挖掘度，光是考虑最终技能的构成就非常兴奋了。**8**

神次元偶像 海王星PP



PSV

一款类似于偶像大师的美少女养成游戏，玩家需在游戏中的4位女神中任选一人进行培养，使其在180天内成为业界第1偶像。游戏中还设有“无限Live“模式，玩家可以尽情打造属于自己的Live表演。

总分 20

画面	★★★★☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★☆☆

■神次元アイドル ネプテューヌPP■卡带
■Compile Heart■SLG■模拟·育成
■2013年6月20日■1人■无对应周边

酷洛洛 本作游戏难度不大，奖杯方面除了4位女神的真结局可能会稍微难刷一点以外，其余的奖杯都不难攻略。Live模式里多运用镜头变换的话出来的现场效果会非常华丽，平时放松身心寻求治愈的话此游戏是个不错的选择。不过此作的缺点也十分明显：系统创新程度不够，目前游戏中所包含的内容也实在太少，CG画面虽不能说没有但也觉得实在太敷衍。而且不管是游戏中的“制作模式”还是“无限Live”模式，进行表演的女神最多也只能有3人……真想看到4位女神同台表演然后一起实现女神化的华丽场面啊。 **7**

鲁叔 从人设、Live现场的镜头移动设定以及邪恶的视觉模式都可以看出本作的面向群体实在是十分明确。有了甜软的妹子、萌萌的歌声、魅力四射的舞蹈、以及各种杀必死的精神，你还要求什么呢? **7**

白菜 机种拟人还能拟得这么萌实在是有够赏心悦目。游戏中的5首角色曲目都非常不错，舞蹈动作也编排得非常符合角色性格，期待今后的DLC能有更多丰富的内容。 **6**



讨鬼传



热血推荐

PSV/PSP

本作是一款原创的狩猎类游戏，玩家将化身为“鬼府”战士的一员，深处战场的最前线，与各种鬼怪鬼怪交战，保卫人类最后的防线。

总分 25

画面	★★★★★
难度	★★★★☆
创意	★★★☆☆

■讨鬼传■UMD/卡带
■Koei Tecmo Games■ACT■动作·狩猎
■2013年6月27日■1～4人■无对应周边

阿鲁 作为一款原创作品，本作有不少值得称道的地方，其中最直观的就是游戏的画面，细腻的场景、华丽的人物造型再配合绚丽的过场动画，怎一个美字了得，当然这也得益于PSV机能的强大，PSP版的画面就要逊色不少。除了画面外，武器的操作手感和打击感都非常不错，六种武器风格各异，配合不同的御魂可以组合出丰富的战斗方式。不过游戏向同类作品致敬的地方也不少，天狐、禊场、赛钱箱、喂大树等都能从《怪物猎人》中都能找到类似的系统。BOSS战颇具创意，但表层耐力槽加血槽的设定，不论看还是打都很累。 **8**



乌冬 每种武器非常有特色，手感不同的同时操作也易于上手，对于不擅长动作游戏的玩家来说非常亲切。另外即使在单机模式下也能和NPC实现共斗，不用担心身边没有一起玩的朋友。 **9**



白菜 系统清晰易懂，没有复杂操作，比起“《怪物猎人》系列”更容易上手。大量的御魂能够扩张战术选择，还能带来一种与历史人物并肩作战的感觉。 **8**





乐高神兽传奇



PSV

乐高题材的动作冒险新作，玩家要在不同场合下控制合适的动物，在清新童趣的乐高积木世界中解谜营救同伴。

总分 20

系统	★★★☆☆
氛围	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

■LEGO Legends of Chima：Laval's Journey■卡带
■TT Games■ACT■动作
■2013年7月6日■1人■无对应周边

半夏 种族之间的攻击以及技能各有特点，这一点做得非常棒，特别是在关卡中相互利用角色特技进行解谜，有一种当年玩黄金太阳的感觉，特别是到后期，各种谜题交错，但可惜的是本作的谜题难度都太低，一点都让人提不起挑战的欲望。角色的种类多到有点难以想象，还分为8大种族，通关后丰富的各个种族之间的角色收集会消耗玩家大量的时间。不过欧美动作游戏一向憋足的打击感算是该类游戏的通病了，很多时候都不知道是否有打中敌人，另外游戏还有小的BUG，不过好在对正常游戏不大。 **7**

LIKY 很好的再现了乐高积木的世界观，清新的风格和简单的操作非常适合女性玩家，加上难度异常的低下，动作苦手也可以轻松过关，白金所需时间撑死也就60个小时以内。 **7**

马修 爆发系统下的角色强化不明显，容易被敌人打死，不过死亡后几乎可以忽略不计的惩罚让游戏通关毫无难度，稍微花点时间便可达成全成就，耐玩而又体贴不擅长动作游戏的玩家。 **6**





热血推荐 黄金眼评分 26

文 白菜

PSP	RPG 丨角色扮演		
	Fate/ 新章 CCC		
	フェイト / エクストラ CCC		
	Marvelous AQL	日版	2013年3月28日
	1人	6279日元	无对应周边
	游戏时间：100 小时以上		

100小时的游戏时间，对于一款掌机RPG来说也算很有份量了。虽说是攻略需要，但白菜仍然敢断言，即便是不做攻略，白菜也会陆陆续续完成这破百的历程。毫无疑问，本作就拥有如此的魅力。当然，以下内容由于出自型月粉的主观感受，难免会让某特定人群产生不愉快的感觉。即便如此也OK的，就请将接下来的数分钟交给白菜吧，当然白菜也会尽量自重的。

战斗系统

遥想当年第一作《Fate/新章》发售的时候，编辑部内不少小编都尝试了一下，但是除了白菜以外没人坚持下来。当然不止是编辑，必然也有很多RPG玩家玩了个开头就放弃了。“包剪锤的系统太无聊，战斗就是背出招方式然后连猜带蒙，胜负全凭运气。”这样的言论白菜听到过不少，同时这也是浅尝辄止的玩家对本系列最大的误解。借此长篇大论的机会白菜也好好为此正名。如果仅仅是包剪锤关系的ATTACK、GUARD和BREAK，你可以说这个系统无聊，但不要忘记本系列还有SKILL这一设定。SKILL即必杀技，不仅是触动粉丝心弦的华丽动态建模，同时也是打破包剪锤循环的点睛一笔。

SKILL大致上可以分为攻击型和非攻击型。其中攻击型SKILL可以覆盖掉对手的所有通常行动，也就是面对ATTACK、GUARD和BREAK时无条件占据先手和无视对手反击。三种通常行动既然呈包剪锤关系，那么在玩家操控角色总血量远远少于对手的情况下，不明白对手的选择而冒然出击就是非常危险的行为，这时攻击型SKILL的覆盖能力就显得尤为重要。一句话概括该系列的最基本战术，就是“用通常行动应对对手已知的行动，用攻击SKILL压制对手未知的行动”。

当然，这只是一句纲领式的概括，实战中层出不穷的突发情况，导致很多时候都无法顺利执行这条纲领。例如对手可能会同时使用攻击型SKILL换血，又或是英灵的MP不足不能发动SKILL。尤其是变数极多的BOSS战，不仅强制玩家打持久战，而且稍有不慎让对手发动了宝具，常常就是被一波带走的下场。所以除了对特定的敌人做特定对策外，同样也需要制定特殊情况下的战斗方针。

例如，如何不使用SKILL应对BOSS的未知行动？会造成这种情况的战局，十有八九都是英灵的MP跟不上消耗，而魔术师为了封锁

BOSS的各种特殊行动而腾不出手来回复英灵的MP。由于BOSS战的本质并非如何“快速歼灭对手”，而是如何“避免自己被秒杀”，行动要以减少自身风险为佳。只能通常行动的情况下，比起攻击性的ATTACK和BREAK，选择防御性的GUARD更加稳定。GUARD克制ATTACK和多数攻击性SKILL，面对GUARD和非攻击型SKILL无风险，但被BREAK和贯通SKILL所克制。如果BOSS没有贯通SKILL或是不满足发动条件，那么GUARD在面对最有威胁的攻击SKILL方面是非常可靠的，可以说是最为安定的行动。

另外还有为了不被打出EX攻击，而在随意两次通常行动后使用一次攻击SKILL避免遭受毁灭性打击的简单小窍门，以及通过故意挨刀子控制血量后放大招战术所必须的精密计算，都是这个战斗系统的精髓所在。BOSS行动规律、魔术代码选择、玩家英灵特性这三大要素都是实战中必须多多考虑的。玩家的所有指令一经发出就不容更改，因此所有的行动几乎都是预读，同时也要备上预读出错后将损失减少到最小的备选方案。游戏到后期，面对BOSS的行动，思考个三五分钟再下指令也是稀松平常的事。



▲经过精密计算的话，甚至能够达成在BOSS的宝具效果中发动宝具，然后一击杀死满血BOSS的惊人成果。



其他

激动地谈完战斗系统，却发现后文不继。画面？或许能在PSP里一拔头筹，但在看惯了PSV和3DS的玩家眼中实在算不得什么。音乐？这个就真是非常主观的东西了，即使说得上大气磅礴妖娆婉转热血亢奋，但除此以外总不能去谈乐理吧。剧情？对月世界FANS来说是蛮有吸引力，但这不是吸引RPG玩家的要素，特别是本作剧情与前作关联度极高的情况下，靠这个拖玩家下坑实在不现实。想来想去，还是随便说说本作一些值得一提的部分吧。

官方很早就公布了Saber的束缚新娘装，并一直以其为中心进行宣传，可见人设服饰一开始就是本作的一个重点要素。后期的前线中各个英灵也都身着新装，最后甚至还传出了可以换装的情报，老实说在服务宅男腐女们这一点上可谓卖力。当然从积极的方面来想，这也是对前作无可换服装的一种改进。由于服装之间并没有能力差异，除了某些结局强制穿一套原初礼装外，大部分时间玩家可以自由选择出战的服装。看着自己的英灵穿着不同特（卖）点的服装出场战斗，也是很有感觉的。

说到战斗，本作的一大革新就是战斗画面的进化。首先指令选择从前作的下方变为了右方，去掉了上下屏的黑条，让战斗场景看起来更加开阔。其次是色调调整更加偏向于暖色，大幅缓解了战斗中的压抑感。最后是战斗模组修改，前作中一些奇怪的SKILL动作（例如Archer的“赤原猎犬”不知为何射出去后的飞行轨迹是弯的）都得到了调整，部分旧有的SKILL表现力也获得了提升，新的SKILL霸气值也满点。而且非常难能可贵的是，通常攻击连续命中时的攻击动作模组也有了区别，连续EX攻击达成时两次攻击动作也是大大不同。像这种细节上的修改，让整个战斗过程看起来赏心悦目。

另外迷宫中高难度下增设回复之泉，战斗死亡可直接再战，等级提升后加点自动化进行，迷宫可反复进入不限次数，这些明显都是听取了前作玩家反馈的意见，有意识地降低了不近人情的部分，让迷宫攻略过程中更加轻松。而作为魅力所在的BOSS战难度则没有丝毫妥协，且在细节部分（BOSS宝具发动效果、条件、SKILL配置）更加多元化，这也是值得赞誉的。



▲无限剑制发动时的火光，可是前作没有的特效哦。



热血推荐 黄金眼评分 25

文 铭风

3DS

A·AVG 丨动作冒险		
路易的鬼屋 2		
ルイージマンション 2		
Nintendo	日版	2013年3月20日
1～4人	4800日元	无对应周边
游戏时间：50 小时以上		

在任天堂大红大紫的“《马里奥》系列”背后，一直有一个戴着绿帽子的家伙。和马里奥一样在冒险的最前线出生入死，勤勤恳恳地甘当打工仔，但同时却又十分低调和不起眼，很多人甚至都不太记得他的名字，而管他叫绿帽子或是绿家伙——这个人就是马里奥的弟弟路易。

说到路易，最早在《马里奥兄弟》中以2P的形式和大家见面，造型上只是1P马里奥的变色版而已。随着系列作品的不断推出，游戏素质的不断提高，路易在游戏中也逐渐变得和马里奥有所区别，以高个和惯性大为特色于是路易也越来越为玩家们所熟知了。

经过了这么多年，任天堂对路易在系列游戏中的功劳予以重视，所以在今年特地为路易举办了名为“路易30周年”的主题活动，将为这个多年来的配角，推出一系列以其为主角的游戏。而第一弹便是以路易为真正主角的《路易的鬼屋》的续作《路易的鬼屋2》了。

步骤清晰，手把手教你如何探险

《路易的鬼屋》原本是N64上推出的第一个以路易为主角的游戏，在游戏中玩家要控制路易在博士的帮助下清除被幽灵困扰的鬼屋。作为续作，游戏很好地将前作的各种要素都继承了下来，除了主角路易外，博士和那些常见的捉鬼道具都在游戏中得以再现。在冒险过程中你也可以救助到博士的可爱小蘑菇人助手，如果玩过前作的话，会十分有怀念感。

前作的一大特点是冒险十分自由，整个游戏的流程便是将鬼屋彻底探索一遍，不过由于没有提示，所以很容易让玩家的冒险过程显得没有方向，经常在鬼屋中闷头瞎转。其次作为动作冒险游戏，一大段的冒险也容易因为路易被幽灵干掉而失败重来。



在本作中这点得到了很大的改良，首先鬼屋内的冒险被分成了多个任务来进行。初次启动动力机关、收集开门零件等，每次进入鬼屋的冒险都目的明确。同时在鬼屋中冒险的时候，3DS下屏有清晰的地图，任务点还标注有感叹号，让玩家很容易就能找到攻关的方向。

强调解谜，在多个鬼屋内冒险

前作最大的魅力便是解谜了，需要破解每个房间中的机关，还要巧妙利用场景内的各种要素将幽灵捕捉住等等。既然是30周年的续作，游戏的内容也大大提升了。其中最明显的便是鬼屋数量，前作中只有一个鬼屋，而本作一共有五大鬼屋来供玩家挑战。

鬼屋数量的增加丰富了各种谜题的种类，有齿轮机关、流沙机关、冰冻机关等等，每个鬼屋都有一个系列的谜题主题，这便让解谜这个游戏中最吸引人的要素被大大提升了。

同时游戏还新增了解谜方式，前作只有吸灵器这一个捉鬼道具，大多数的谜题都只能靠喷气和吸气来破解。在本作中除了吸灵器外，还新增了名为暗光灯的道具。使用暗光灯能够照出场景中的隐藏物品，具现化画中的道具等等，这让本次鬼屋的解谜不再是乱吸一通，当场景内有明显的物品缺失时，使用暗光灯也是十分必要的。当然了，虽然有了暗光灯，但吸灵器对解谜的重要性依旧不可抹煞。

这里有玩家可能会问，有了那么多新机关和新的解谜方式，那么岂不是非常容易因为不知道如何解谜而卡关么？这里大家不用担心，厂商在这点上也非常体贴，在任何时候你都可以和博士进行通信，他会十分亲切地根据当前游戏进度，告诉玩家下一步该怎么做，只要略加思考，很容易就能过关了。



动作捉鬼，多人游戏更欢乐

作为一款游戏，耐玩性是比较重要的。本作中除了正常的攻略流程外，还有很多隐藏要素，每个关卡都藏着一个白幽灵和大量的宝石。这些隐藏要素藏得很深，要深度探索并巧妙破解关卡机关才能够获得。不过除了这些收集要素外，游戏还有一个更大的收集要素，那便是幽灵图鉴，而想要完成幽灵图鉴，就得反复挑战多人模式。

多人模式是本作中新增的模式，玩家们通过联机，在战斗塔内面对大量的幽灵。相比主线多人游戏解谜要素十分淡化，但是此模式中能够和朋友一起爽快地进行幽灵的捕捉，充分体验本作的动作性。此外在游戏内容上也十分丰富。

游戏首先就提供了多种联机模式，有战斗为主的战斗塔，逃脱为主的计时塔和捕捉幽灵犬为主的塔一共三种模式。在每个模式中都是以捕捉幽灵为主，同时有分数排名。可以说多人游戏中是一展玩家游戏操作的最好场所。

其次就是前面所提到的幽灵图鉴了，每5层就会有一个BOSS关卡。会随机出现一个强力BOSS，将其捕捉后就能完成图鉴的一部分了。游戏中多人游戏的怪物图鉴比正篇多得多，想要完成图鉴可不是件容易的事情。这提升了玩家和朋友们反复在塔内进行冒险的动力。



结语

综合来说，《路易的鬼屋2》作为路易30周年的第一部作品，无论在游戏内容和游戏素质上来说都是十分不错的，让我们期待下一款相关作品《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》吧。

便携领域

美国政府的监听计划被曝光后引起了严重的风波，后续影响不断发酵，也让我们不得不反思在这样的信息时代，普通人的隐私该如何被保护。实际上导致人们的隐私不断被曝光的关键正是我们手中性能越来越强悍的手机和越来越方便接入的网络，加之新社交媒体的大量涌现，让我们原本就无处安放的隐私更加变本加厉地被公开在了世人面前。

情报室

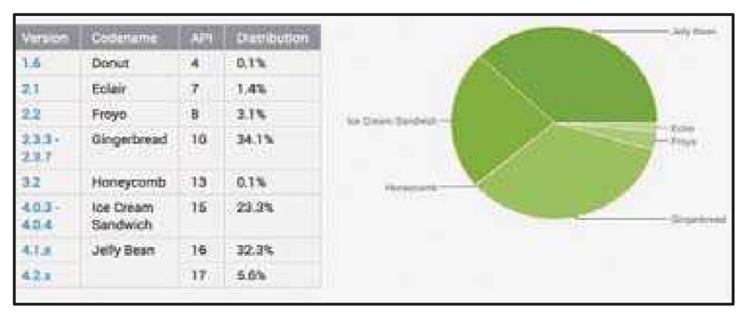
为庆祝App Store五岁生日，苹果送出多款应用



进入7月，App Store迎来了诞生五周年的日子，于是苹果公司以一个很实际的行动来庆祝了这个重要生日——免费送多款应用给大家。7月9日，这个消息已经公开在了App Store的主页上，点进该消息之后用户就会发现共十款比较受欢迎的APP，当中有五款游戏和五款实用程序。游戏方面包括了《Badland》、《Infinity Blade II》、《Superbrothers: Sword and Sworcery EP》、《Tiny Wings》和《Where's My Water》；而实用程序则有《Barefoot World Atlas》、《Day One (Journal / Diary)》、《How to Cook Everything》、《Over》和《Traktor DJ》。

苹果明确指出这些APP是限时免费，但没有表示免费期是多久。它们本来的售价最高的达到19.99美元，最便宜也要0.99美元，所以这次的限时免费可是货真价实的，并非在玩“改价格”的把戏。

Android版本之争：“果冻豆”市占首次压倒“姜饼”



Version	Codename	API	Distribution
1.6	Donut	4	0.1%
2.1	Eclair	7	1.4%
2.2	Froyo	8	3.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	34.1%
3.2	Honeycomb	13	0.1%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	23.3%
4.1.x	Jelly Bean	16	32.3%
4.2.x		17	5.6%

在今年3月，Android 2.3版本的的多个子版本仍然占据着全部Android设备的44.2%，而相对新颖的4.x版本Android却要将“冰激凌三明治”和“果冻豆”两个版本加起来才勉强超过2.3版本不到1%。不过Android4.x版本发展至今，终于可以单靠一个“果冻豆（4.1和4.2）”的占有率就可以压倒2.3的姜饼了。

根据Google在7月初前两周的统计，目前市面上的4.1和4.2版本的“果冻豆”加起来已经占有了全部Android设备的37.9%，而“姜饼”则掉到了34.1%。那么同为4.x版本的的冰激凌三明治情况如何呢？大致停在了23.3%这个数据上，持续数月没有变化。

出师未捷“名”先死，iWatch商标已在多国被注册



虽然尚未确认，但是传闻甚多的苹果智能手表似乎已经遇上了麻烦。有消息称，iWatch商标权已经被其他公司在美国、英国、欧洲部分地区和中国抢先注册。除了已经在日本、墨西哥、俄罗斯、台湾、土耳其等国家和地区完成iWatch注册之外，苹果在其他主要国家所面临的商标权问题都有待解决。iWatch商标在美国的持有人是一家位于加州名为OMG电子(OMG Electronics)的公司。OMG公司试图通过融资平台Indiegogo为它的智能手表iWatch集资，但仅仅融到了目标金额10万美元的一小部分。

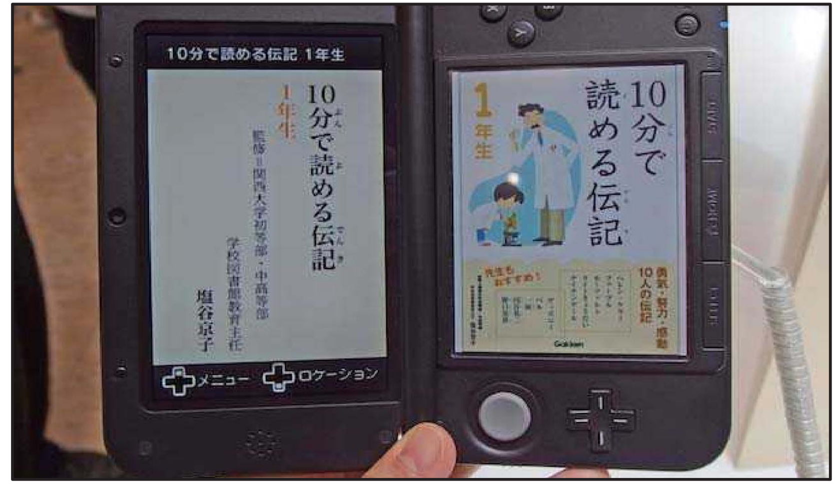
英国和欧盟方面，一家名为Probendi的网络服务公司从2008年起就是iWatch商标的持有人。该公司将iWatch商标用在了一款应用程序上，该应用允许将智能手机上的视频、音频、位置信息数据发送到公司紧急管理软件上。

在中国，至少有九家公司宣称拥有该专利权，尽管其中的大部分已经失效。另外，还有一家公司持有iWatching商标。

在解决商标争议方面，苹果拥有强大的律师团，更重要的是公司的口袋足够深。在那些商标尚未被使用的地方，这些能力的长处尤其能得到发挥。这并不是苹果的第一场商标争夺战：为了同中国公司唯冠争夺iPad商标，苹果投入了至少6000万美元。

有观点认为智能手表将会是下一个伟大的产品。腕戴移动设备已经出现了一段时间，该品类可能将很快形成潮流，特别是在苹果的iWatch真正上市之后。而且微软、Google、三星和戴尔等公司都已经在开发各自的智能手表之中，而索尼则已经率先推出了SmartWatch 2手表。

在日本，3DS才是更合格的电子书阅读器



2008年，世界上最大的印刷公司DNP（大日本印刷）和AM3获得任天堂的授权，合作开发出面向NDS玩家的DSvision——简单来说，这是一个合法的烧录卡，它能够与PC上类似iTunes Store的软件相连，从网络上购买漫画、小说、杂志、动画、电影、电视剧等数字内容，然后到NDS上观看。

如今，DNP再次将目光投向任天堂的掌上游戏机，打算今年秋天向3DS提供以面向儿童为主的电子书籍下载，电子书的价格在700到2000日元之间。内容方面，公司将提供300种童话以及传记作品。

一旦用户数量达到一个级别，那么它就有资格成为平台。对于积极探索数字出版的大日本印刷公司而言，不论NDS还是3DS，它们的用户都有可能成为电子出版物的消费者，虽然3DS的屏幕、重量、电力等等都不能与专门的电子书阅读器相比。但至今为止，

3DS已经在日本销售了超过1100万部。

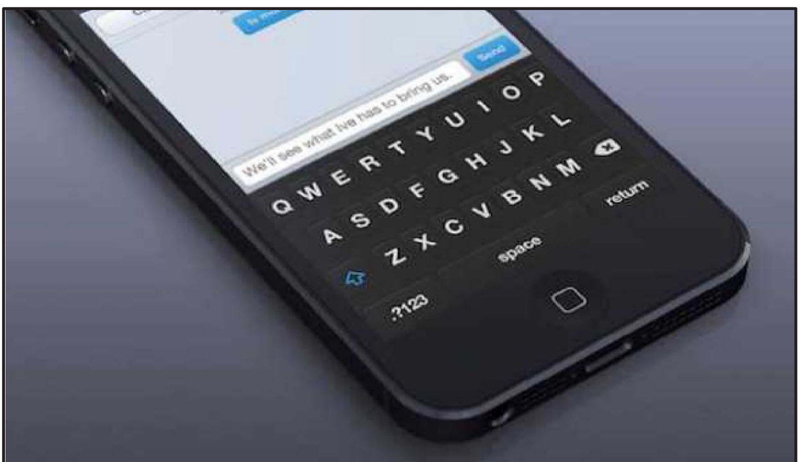
一名 DNP 发言人说，“我们调查发现，日本12岁以下的幼龄儿童中，掌上游戏机、特别是3DS非常流行。不过，拥有电子书阅读器、iPad 的儿童数量并不多，因此我们启动了针对他们的新业务。”

实际上这是日本出版商的无奈之举。2010年日本几大出版公司组成电子书出版联盟，作为成员之一的DNP积极尝试，开启了线上电子书商店，希望在数字出版时代来临之前拿到新时代的船票。但结果并不那么美好，索尼专注电子书阅读器业务已经7年，但国内的销售成绩仅50万部，而根据IDC的调查，日本平板电脑的销量仅360万部。

相对比之下，不管索尼的电子书阅读器还是平板电脑，它们的消费者数量都不如3DS多，换言之后者是更为强劲的数字内容分销渠道。不过，DNP和任天堂目前没有将日本的儿童书籍带去海外的计划——也许就连他们也觉得，将3DS当做电子书阅读器使用，只能是存在于日本市场的独有现象。

iOS 7仍然不会允许第三方输入法





无论用户是否怀念实体键盘的手感，虚拟键盘已经成为趋势。如今，除了黑莓以外，全键盘手机已经很少见到了，这意味着用户必须适应虚拟键盘。乐观来看，虚拟键盘也并不是没有好处，因为它更加自由，这在Android系统上被展现得淋漓尽致，用户可以根据自己的喜好选择合适的输入法，而且可以自由定制，因为第三方输入法常常允许调整键盘布局、键盘高度、按键动画等。

但是在iOS上用户就没有这样的自由了。如果你不喜欢系统内置输入法，恐怕只能去适应，或者冒着安全风险去越狱。随着iOS 7的到来，这个局面是否会得到改变呢？苹果是否会放开对第三方输入法的限制？

在专注苹果资讯的iMore网站主编Rene Ritchie发起了一个调查：你是否希望在iPhone上使用第三方的虚拟键盘？他说，WWDC 2013之前就有谣传说iOS会向第三方输入法开放。不过谣言始终是谣言。在WWDC上，苹果并未提到第三方虚拟键盘，此后也未传出支持第三方输入法的消息，没有任何的开发商获得苹果的眷顾。

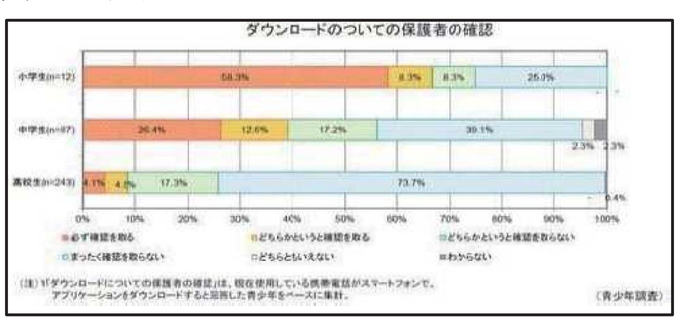
由此看来，用户仍然不会在iOS上看到第三方输入法，原因仍然是安全方面的考虑。在Android上，安装第三方输入法时会弹出一个信息框，警告第三方输入法可能造成安全上的风险。或许在苹果看来，这种做法并不能避免安全风险。

日本的儿童手机现状

在“情报室”里，我们提到了日本的电子书市场不像其他国家那样是以平板电脑作为主要载体，其实不止是电子书，在数码产品方面，日本一向都是特立独行的，这次的“周边屋”我们就来看看日本的儿童手机市场。

在日本，每年夏季商战，除了平时常用的智能手机之外，也总会有面向儿童的手机发布。不过对于大多数成年人来说，可能不自觉地就将这些儿童新机忽略掉了。不过事实上日本有三分之二的儿童都在使用专为儿童设计的手机。

日本最近面向拥有手机的青少年进行了一项调查，调查结果显示，在日本小学生中，儿童手机的普及率非常高，比例接近三分之二，而使用智能手机的小学生仅有7.6%，另外有33.2%的小学生使用其他手机，不过家长们同样也会为孩子购买游戏机或平板电脑，来弥补儿童手机娱乐方面的不足。



同时值得注意的是，小学生中使用儿童手机的比率一直在增长，无论是出于家长的强制还是孩子们的自愿，总之儿童手机这东西在日本有着巨大市场。不过在小学阶段之后，初中生和高中生中使用儿童手机的比例就开始大幅下降，智能机用户占据了该年龄段的绝大多数用户

然而对于家长来说，小学生对手机的使用才是他们最关注的问题，因为毕竟还有7.6%的小学生使用智能手机。当初中与高中生有了成型的社会观与是非观之后，家长们对于孩子通过手机下载的应用内容很少会过问，但对于小学生，有58.3%的家长都会经常检查他们所下载的应用内容。这也是更多家长选择为孩子购买儿童手机的一个主要原因：不用一一确认下载内容。

最后，我们来看看日本的儿童手机什么样吧。其实儿童手机的主要差异在于外观，因为这些手机并不像智能手机那样在功能上有太多需求，所以外观成为了厂商最花心思的地方。除了基本的通信、防水防尘功能之外，儿童手机最常见的就是定位、报警这几项功能。家长可以实时了解孩子的所在位置。当孩子遇到危险时，也可以扯动手机上方的拉环启动报警器功能，发出尖锐的声音来引起周围其他人的注意。





▲►两款来自日本的儿童手机。

Any.DO

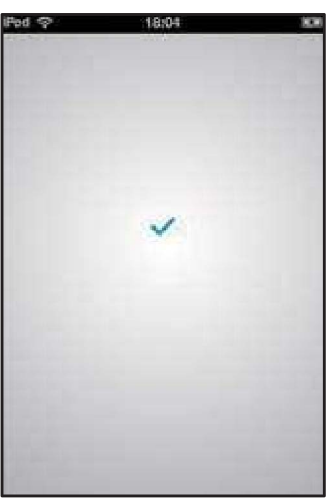


类型：效率	厂商：Any.DO
价格：免费	版本：中文版

《Any.DO》一直以来都是比较受欢迎的记事应用，无奈早期推出时并不支持中文而影响力甚微，好在在经历了多次更新完善之后，这款主打实用性的记事应用不仅支持了中文，其他各大主要语言也一并支持。软件看似小巧简单，不过简明的UI设计以及日益完善的相关功能使其同样拥有不俗的用户体验。

首先，这款记事应用的界面简单明了，按钮排列整齐，在保持功能完整的前提下，按钮能免则免，同时使用蓝白两色为界面配色，看起来相当清爽，而且在最新的版本中，还支持了用户自行选择全黑的配色方案，也就相当于夜间模式，看上去感觉非常柔和。应用提供两种记事分类，分别是日期和文件夹。在日期分类中，系统提供了四种时间种类：今天、明天、即将、稍后；在文件夹分类中则有工作、个人，用户可根据情况在相应的分类中添加记事，操作上软件引入了点触和划动添加两种，点击分类旁边的加号以及下拉页面都可以进入添加界面，操作上不存在重复或冲突的情况。在事件内容录入方面，软件提供了语音和纯文本两种方式。值得一提的是，在输入纯文本时，软件还会提示常用联想词，强大的自动管理系统会在后台收集与分析数据，逐渐构成用户的词库习惯。不过要说明的是，由于是外国软件，因此自动联想的词语目前只支持英文，而且暂不支持图片添加。对于未完成事项，用户可以单击进行进阶任务处理，如添加优先级、分类、提醒、备注、分享这几方面的工作，而优先的任务将会标记为红色，出现在任务的最上方，方便用户浏览。而事件完成之后，与同类应用一样，在对应事件选项上划动即可将其变为完成状态，将设备摇一摇还能够将已完成事件删除。

本应用还有一项重要功能就是支持所有设备之间无缝同步，使用户可以轻松与朋友、家人和同事清晰查看或设置各种完成与未可完成事项，与家人和朋友共计事宜的时候非常实用。







Monny



类型：财务	厂商：Greamer
价格：免费	版本：中文版

理财可以说是现代人不得不去关注的一件事情，而养成良好的记账习惯无疑是培养理财习惯的第一步，而找到一款简单易用的的理财应用却并不简单，因为如今的智能手机上实在充斥了太多同类应用，不过这款《Monny》算是其中一款比较有特色的，尤其对于女生来说更具吸引力。应用的粉色小清新界面对界面控尤其是女生有很大的吸引力，界面排列整洁，没有任何冗余的功能，可爱的吉祥物兔子也特别显眼。除此之外，应用在细节和图标上的设计也充满了童趣，打破了传统理财类应用严肃界面带来的距离感。

本应用的核心功能，自然要聚焦在记账上，可以说这款《Monny》诠释了什么叫做“术业有专攻”，因为记账就是它的全部功能，其他杂七杂八的财务功能都不存在。当然，在确保记账功能的基础上，应用也加入了不少独特贴心的设计理念。点击主界面下方的粉色按钮就可以开始记账，这个过程可以说是“随手记”，用户只需填入金额、日期、备注，再选择好预设的分类即可简单快速地完成一次记账。当天所有账目会按时间顺序依次出现在主页面中方便查看，左右滑动还可以在“收入”和“支出”界面间切换。在经过一段时间的实用后，应用会对用户近期的记账给出分析，分析会以报表、图表和排行榜的方式来呈现，融合了详实数字和直观图形，能够帮助用户全面掌握收支情况。为了避免用户“三天打鱼两天晒网”，应用中设置了许多任务增加用户的使用热情，例如“七天连续记账”、“十四天连续记账”等挑战任务，完成后会获取相应的奖章并解锁新任务，在潜移默化中用户也养成了良好的记账习惯。

总的来说这是一款外观和功能都比较出色的应用，独具一格的分析功能和挑战任务都是其特色，值得大家尝试，尤其是女性用户。







游戏坊

iOS/Android



《水果忍者》这款游戏如今也算是人尽皆知的作品了，不过和所有热门手机游戏一样，在经历了大红大紫后也不可避免地走上了下坡路，人气早已大不如前，如今的这款《水果忍者对彩虹糖》也算是开发商为系列挽回一些人气的举措吧。

就像游戏名字展示的那样，在本作中，玩家扮演的忍者要斩断的目标除了水果之外，还多出了好吃的糖果——彩虹糖。不过可惜的是，进入游戏后，才发现比起原版的《水果忍者》来说，本作提供的模式实在少了一些，竟然只有区区一种“Arcade”，也就是原版中的街机模式。好在进入游戏后会发现蓝天白云为背景的游戏，在视觉效果上要比以前的作品养眼得多。开始游戏后，玩家的任务就是要在一分钟之内尽可能获得多的分数，操作上当然也还是大家所熟悉的触摸屏幕滑动模式。前面也说了，除了水果和炸弹之外，本作的画面中会出现一些从碗里跑出来的彩虹糖，玩家当然也要将之一并斩断。

操作虽然耳熟能详，但要想获得高分还是具备一些技巧，比如在水果和彩虹糖接连不断飞出时，需要瞅准时机创造连击，若是将三个以上排成一线的目标斩断，画面上不仅会有酣畅多汁的切击效果，音效也会变得截然不同。因为是街机模式，所以不小心误切了炸弹也不会立刻导致Game Over，只是会相应扣除已经获得的分数。当然为了体现

“彩虹糖”的重要性，游戏中加入了三种特殊的彩虹糖，分别有不同的效果，冰蓝色的Freeze糖可以使时间暂停并且大幅度减缓水果的飞行速度；蓝黄色的 Double糖可以将短时间内切掉的目标得分加倍；而红色的Frenzy糖可以使大量糖果从屏幕两侧不断飞出。另外，彩虹糖这一新元素的引入也带来了新的得分加成方法，在画面的计时牌的下方有一个小彩虹，每消灭一颗彩虹糖除了能够获得基础分数之外，还会给小彩虹补充能量，达到一定值后会提升所有被切目标的分值倍数，因此在刷分的方式方法上要比原版的《水果忍者》更丰富。







iOS

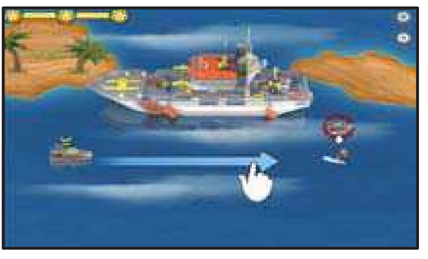


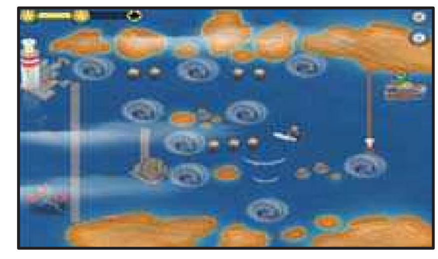
“《乐高》系列”的游戏如今在游戏玩家中也不算陌生了，很多人就算没有玩过真正的乐高积木，也都接触过这个系列的游戏，纸鸢自己就是其中的一员如今这个系列的最新作《乐高 城市救援》登陆了iOS，这回玩家需要扮演的不再是能够飞天遁地的尤达大师，而是一个看似平凡却又有着重大存在价值的海上救援英雄。为了最大限度地提高游戏进程，本作破天荒地并没有加入任何剧情，而且比起以前的“《乐高》系列”游戏来说，本作从视角到玩法都截然不同，全程采用俯瞰的视角来进行游戏，而玩家要控制整个游戏的大局。画面上，蔚蓝的海水、摇曳的椰树、淡然的白云构成了一幅清爽的夏日画卷。

游戏没有复杂的玩法与操作，在48个关卡中，玩家需要将所有海上被困人员一一救起。身为专业的救援团队，当然会配备有足够的救生装备，且可以使用摩托艇、橡皮艇和直升机三种救援工具。在游戏中，被困人员会被放置在某个特定地点，通过划动操作画出一条救援路线，紧接着救援人员会依照线路指示疾驰而去将人救起并过关。如果只是为了过关，那么本作几乎没有任何难度，但要是追求三星结果的话，可就没有那么简单了。救人讲求的是一个“快”字，因此星级的判定与救人用时有着直接联系。而且随着游戏的进行，救援处的地势会越发复杂，被困者也会有所增加，为了尽量节省时间，因此在救人的顺序可谓颇有讲究。面对重重阻碍，玩家不仅需要第一时间模拟出救援路线，还要谨防救援途中随时可能出现的鲨鱼等干扰元素，操作上虽然难度不大，但是偶尔也会出现需要两只手一起上阵操作的情况。

值得一提的是，使用直升机救援无需考虑障碍、路线等干扰因素，但是为了保证挑战性，开发商在直升机的移动速度上做了些手脚，要比水上工具慢一些，因此它只能用来救近处的被困人员。







三次元空间 3DS pace

进入立体的世界！

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

6月18日任天堂终于更新了3DS自带游戏《Mii邂逅通信广场》的内容，增加了4款付费下载小游戏，购买之后和之前的《邂逅勇者传说》一样需要通过邂逅他人或者使用3DS内置小金币才能进行游玩。

下载推荐

购买说明

在升级3DS到最新版本后，进入《Mii邂逅通信广场》，会发现界面发生了改变，选择喷泉标志后会看到除了之前的免费游戏外，还有若干兔子坑，选择之后能听兔子讲解几款下载游戏的特色。如果想要购买其中一款选择“买う”，选择“まとめ买いする”则可以以1500日元的优惠价格买下4款游戏。如果先购买一款游戏之后，再打包购买另外三款也只需要花费1200日元。

帽子交换所



购买四款游戏中任意一款后会开放，在这里可以使用在游戏中获得的帽子券（ぼうしチケット）交换各种帽子，每24小时更新一次，通过调整3DS的内置时间不能让帽子的刷新。

3DS

STG	射击	
邂逅射击		推荐度 S
すれちがいシュ－ティング		
Nintendo	日版	2013年6月18日
1人	500日元	对应邂逅通信

基本玩法

宇宙海盗来袭，玩家化身为守卫队队长，驾驶着机体和他们战斗。每次邂逅的角色会出现在关卡中，找到他们并解救，就能让他们的机体和玩家机体合体，不同颜色的邂逅角色具有不同的攻击方式。在下屏幕可以调整邂逅角色的位置，正面最前方三个位置和背后最前方的一个位置是输出位置，放在这里的邂逅角色能够发挥其攻击特色，其他位置为强化位置，会对一条直线上的攻击位置进行强化。如果机体不小心碰到敌人或者被子弹击中，就会损失一个邂逅的角色，损失全部的邂逅角色则当次挑战失败，每一关共有3次可以挑战的机会。在关卡中敌人会从四面八方出现，使用L/R能够转动机体，从而改变攻击方向。每个关卡中都隐藏着5枚钻石，全部回收它们能取得较高的分数。通关一次后追加アーケード模式，在这里可以进行关卡连战，直到所有失去所有邂逅角色后结束。

攻击方式说明

不同颜色的队员攻击方式不同，在进入游戏前可以花费小金币雇佣队员。花费

3枚金币可以雇佣邂逅过的队员，能够指定颜色，最多可以雇佣3人；花费2枚金币可以雇佣猫/狗队员，颜色随机，数量不限，但队员总数不能超过10人。部分关卡使用某些特定颜色的队员更容易通关，建议优先雇佣该颜色的队员。



队员颜色	子弹类型	说明
红	喷出一道直线型火炎，加强之后火力会上升	射程比较短，对植物系敌人比较强力，按住发射键之后能够形成连射状态，不断旋转可以防止敌方小兵近身，在水中作战的关卡威力会下降
橘黄	能够贯通大部分敌人的直线子弹，加强之后可以贯通障碍和敌人防护墙	射程较长威力较高的直线子弹，可以贯穿敌人，加强到3级之后还可以射穿防护墙，对付有防护墙的BOSS非常有效，虽然能攻击距离较远的敌人，不过攻击范围非常狭窄，发射间隔也比较长，不适合接近战斗、对付小兵和不断改变方向的BOSS
黄	发射1发子弹能够2次击中敌人，加强之后电威力提升	会对子弹发射方向和其直角方向发射两发雷攻击，如果子弹发射方向是地面则会沿地面攻击，对地讨伐能力非常高，在第四关非常有用
浅绿	发射仿佛触手一样的射线，加强之后攻击力上升	能够将远处的宝石吸引过来，如果敌机和宝石处在同一个位置的话有可能会放弃敌机对着宝石伸出射线，射程比较短，加强之后在墙壁对面的宝石以及开关都能精准地触到
深绿	发射可以不断弹跳的子弹，加强之后反射力上升	由于子弹会不断弹跳，因此攻击的敌人数目不定，威力比较不稳定，加强之后威力上升
水蓝	发射白色月牙形冲击波，加强之后攻击力上升	射程很短，但是范围比较大的波形攻击，能够消除敌人的火焰子弹，按住发射键之后能够形成连射，配合旋转比较适合打接近战、小兵战以及来回转动的BOSS
深蓝	发射追踪导弹，加强之后导弹变为复数威力上升	在水地图中导弹的速度会提升，对付有弱点的敌人会自动追踪弱点，对敌方有明显弱点的关卡比较有利，由于发射后到开始追踪敌人有一定延迟，因此如果没有面向敌人发射的话很容易就漏过靠近的敌人
紫	不按发射键时它就会处于充电状态，按下后会发射冲击波，加强之后威力上升	充电完成后的子弹是无视地形的圆形，会对着发射方向慢慢漂浮，由于充电中不能使用任何武器，因此重视回避，寻找最适合发射的地点后再进行攻击
粉红	发射很强粘着性的子弹，加强之后子弹变为复数	发射后子弹会沿着地形或者敌人移动，对付有弱点的敌人和BOSS尤其有效，只要射中任意位置就会移动到弱点进行攻击
茶	发射尖锥形子弹，加强后威力增加	在发射部位会形成一个尖锥，尖锥如果碰到敌人也会进行攻击，攻击范围比较小，对付可以破坏的砖墙比较有效
白	发射一个可以消除火炎子弹的圆盘，加强后圆盘更大，甚至能吸收敌人其他的子弹	圆盘像回旋镖一样运动，对付满屏子弹的关卡非常有效，另外圆盘碰到BOSS或者一下打不死的敌人时会黏住敌人持续攻击一段时间然后飞回
黑	会朝直线方向发射一枚炸弹，加强后攻击力上升	炸弹隔一段时间会发生爆炸，造成较大伤害，炸弹会受重力影响运动，如果能将其扔入敌人弱点范围例如口中,造成的伤害比较大，但是其发射的间隔比较长不利于对付近身的敌人和大范围小兵

关卡说明

将每个关卡的最终BOSS击败后就会出现下一个关卡，其中1–3击破后可以选择2–1或者3–1，前者相对简单，2–3和3–3同时完成才能开启4–1。每一关结束后会给出本关总得分和目标得分、找到的钻石、幸存人员这几个数据，但这几个数据并不影响通关。部分关卡存在分歧路线，也就是随着关卡中触发的机关或者选择前进的方向不同，会走不同的路线，最终BOSS不会改变，只影响路上的钻石搜集。



帽子券

编号	取得条件
1	击败1–1关BOSS
2	击败1–2关BOSS
3	击败1–3关BOSS
4	击败2–1关BOSS
5	击败2–2关BOSS
6	击败2–3关BOSS
7	击败3–1关BOSS
8	击败3–2关BOSS
9	击败3–3关BOSS
10	击败4–1关BOSS
11	击败4–2关BOSS
12	击败4–3关BOSS
13	击败5–1关BOSS
14	击败5–2关BOSS
15	在最终BOSS倒下前破坏它的双手
16	通关一次游戏
17	通关アーケード 模式
18	总共击破敌方机体累计5000台
19	累计通关生还的队友达100人
20	获得所有的称号
21	取回所有关卡的钻石
22	达成所有关卡的目标分数

3DS

ETC | 邂逅园艺

邂逅园艺

すれちがいガ～デン

推荐度 A

Nintendo	日版	2013年6月18日
1人	500日元	对应邂逅通信

基本玩法

玩家化身园艺师在花盆中埋下种子，邂逅的角色会为花朵浇水，让花朵成长，如果是绽放的鲜花，则会和邂逅角色的鲜花进行授粉，得到种子。成长的鲜花会记录在鲜花手帐（花てちょう）中。培育的鲜花可以自由装饰在庭院里，还能购买各种家具和装饰品对庭院进行装扮，并拍摄照片留念。在培育鲜花过程中可以完成鲜花工作（花のおしごと）获得各种奖励。当种植鲜花满20种之后就算是第一轮通关，开启新的鲜花手帐（共80种），搜集之旅才刚刚开始。



关于鲜花

培育过的鲜花在手帐上会显示银色缎带标志，培育了所有颜色之后会显示金色缎带。邂逅的角色在下一次邂逅之前会出现在庭院或者城市中，和他们对话可以选择“一绪に种をまく”就可以一起种植鲜花，他们会对鲜花注射，让鲜花开出他们喜欢的颜色（注意：如果成长的鲜花没有那个颜色则会开放其他随机颜色）。邂逅过两次以上的角色会成为朋友，在其身边会有花瓣飞舞，和朋友的鲜花授粉有可能会得到特殊的种子。种植这种种子并且由朋友角色继续浇水的话有可能能得到幻之鲜花（まぼろしの花）。另外一种特殊的种子是闪光种子，种植这种种子必然能得到全新品种的鲜花。其他种类种子受到授粉两朵鲜花的限制有可能得到不同品种的鲜花，具体的可以从授粉鲜花种类、种子的形状以及成长之后可能产生的鲜花剪影推断。不同鲜花有不同的特性，包括可食用、可药用、有香味等等，这些特性和鲜花工作的要求有关，在下面一并列出。

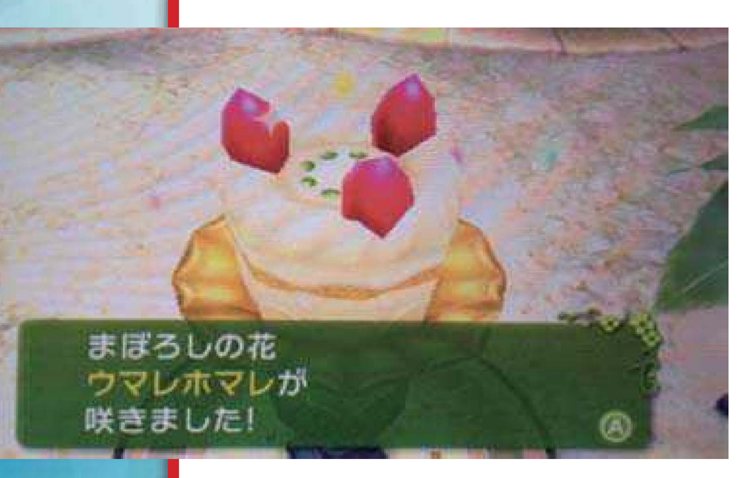
所属科	名称	可种植颜色	种子形状	特性
パティオン科	メリ–ポピ–	白、浅蓝、粉红、红、橙、黄	椭圆形	–
	チャ–ム	白、蓝、紫、粉红、红	咖啡色锥形	–
	トイタイプ	白、淡绿、茶、粉红、红、橙、黄	发芽形	治愈
	フロ–ラルピグ	白、紫、粉红、红、	咖啡色锥形	–
	フォ–チュニア	白、粉红、橙、黄	咖啡色锥形	寓意好
	ホ–リ–ゴ–ルド	橙、黄	发芽形	寓意好
	アガプリマ	白、浅蓝、紫、	咖啡色锥形	圆形、恋爱
	メイクパフ	白、淡绿、蓝、紫、	咖啡色锥形	圆形
	スカブ	白、绿、蓝、紫、黑、茶、粉红、红、黄	小圆形	药用、圆形
	ムスク	白、淡绿、浅蓝	椭圆形	香味、治愈
フォルシナ科	ミヤビハゴロモ	白、蓝、黄	椭圆形	恋爱
	ブラッドリリス	白、绿、紫、茶、粉红、红、橙、	椭圆形	–
	カラ–スネイル	白、绿、紫、黑、粉红、红、橙、黄	小圆形	恋爱
	メルタナルス	白、淡绿、黄	椭圆形	–
	チュ–リ–	白、淡绿、紫、黑、茶、粉红、红、橙、黄	小圆形	–
	アイスフリ–ジア	白、紫、粉红、红、橙、黄	咖啡色锥形	尖的、香味
	ブライトブライド	白、橙、黄	小圆形	恋爱、圆形
	クレインア–ク	白、紫、粉红	咖啡色锥形	–
	ネリナ	白、粉红、红	椭圆形	–
プロスプ科	ニワアジサイ	白、淡绿、浅蓝、紫、粉红	咖啡色锥形	–
	マダムフラワ–	白、绿、浅蓝、紫、茶、粉红、红、橙、黄	咖啡色锥形	药用、圆形、香味、治愈
	テマリギク	白、绿、紫、茶、粉红、红、橙、黄	发芽形	寓意好、圆形
	トルキス	白、绿、蓝、紫、茶、粉红、红、橙、黄	小圆形	恋爱

所属科	名称	可种植颜色	种子形状	特性
プロスプ科	チャットパンジー	白、紫、黑、茶、粉红、红、橙、黄	小圆形	–
	ナリヒマワリ	黑、茶、橙、黄	椭圆形	食用
	ビジンユリ	白、绿、黑、茶、粉红、红、橙、黄	椭圆形	食用、尖的
	タマベニバナ	橙、黄	发芽形	–
	ベルテア	白、浅蓝、紫、粉红、红、黄	发芽形	尖的
パラド科	トコナツ	白、绿、紫、茶、粉红、红、黄	发芽形	–
	パラダイスティプル	白、蓝、紫、粉红、黄	咖啡色锥形	寓意好
	ニードリウム	淡绿、蓝、紫、	发芽形	食用、药用、尖的
	ラースジンジャー	白、粉红、红、橙、黄	椭圆形	食用、药用、尖的
	タリードバード	橙、黄	椭圆形	寓意好
	アビスモリス	白	发芽形	–
	マグナオクルス	白、粉红、红、黄	咖啡色锥形	–
	ヘリコニアネイル	红、橙、黄	咖啡色锥形	尖的
	モックス	紫、粉红、红、橙、黄	小圆形	圆形
ミストラ科	フェアリーブレス	白、粉红、	小圆形	–
	コスモノス	白、黑、粉红、红、橙、黄	发芽形	–
	テノリザクラ	白、绿、粉红	咖啡色锥形	–
	ビリーブアスター	白、浅蓝、紫、粉红、红、黄	小圆形	–
	イルジューム	白、浅蓝、紫、粉红、黄	小圆形	–
	アブラナノハナ	黄	小圆形	食用、圆形
	ニゲラス	白、绿、蓝、紫、粉红	咖啡色锥形	药用
	キャンディーポップ	白、紫、粉红、红、黄	小圆形	–
バーズ科	ボンテンコウベ	白、淡绿、紫、粉红、黄	咖啡色锥形	寓意好
	スイーティー	白、紫、粉红、红、黄	小圆形	–
	ラングロア	白、淡绿、浅蓝、紫、粉红、橙	椭圆形	食用、药用、香味、治愈
	フレグラ	白、蓝、紫、粉红、橙、黄	椭圆形	香味、尖的
	カンパーニュ	白、浅蓝、紫、粉红	椭圆形	圆形
	ラックランタン	橙、黄	咖啡色锥形	圆形、寓意好
	ウッドホーン	白、蓝、粉红、	椭圆形	–
	カワラナデシコ	白、淡绿、紫、粉红、红、黄	咖啡色锥形	–
	ルリタマ	蓝	椭圆形	圆形
ディスティー科	クラウンダリア	白、黑、茶、粉红、红、橙、黄	发芽形	–
	クイーンローズ	白、淡绿、紫、黑、茶、粉红、红、橙、黄	咖啡色锥形	圆形、香味
	ヤマトカメリア	白、粉红、红、黄	椭圆形	–
	サーフライラック	白、浅蓝、紫、粉红	小圆形	香味
	フロスト	白、粉红、红	小圆形	–
カジツ科（幻之花）	ベリーベリー	红	椭圆形	–
	リースシード	粉红	椭圆形	寓意好
	シーカフォクス	黄	发芽形	–
	チュリチュラ	红	咖啡色锥形	恋爱
	オオキノコ	红	椭圆形	食用
マツリ科（幻之花）	セイヤノキ	黄	小圆形	–
	トウイックルツリー	橙	椭圆形	寓意好
	ウマレホマレ	白	发芽形	–
	ナツヨノハナ	茶	小圆形	–
	タマゴマツリー	绿	椭圆形	–
キラメキ科（幻之花）	モユルオモイ	粉红	发芽形	–
	フユノクリスタ	浅蓝	咖啡色锥形	–
	ホシノキラメキ	橙	咖啡色锥形	–
	ヒカルホノカ	橙	发芽形	–
	イルミナ	白	咖啡色锥形	–
アマノジャク科	パクツキソウ	紫	咖啡色锥形	–
	シャボミナ	淡绿	椭圆形	尖的

ネガイ科	ブレスクリスタ	浅蓝	小圆形	–
	クロガネイバラ	黑	小圆形	–
	キッチョウアゲハ	蓝	发芽形	寓意好
	テンジンアカツキ	茶	咖啡色锥形	寓意好

关于鲜花工作（花のおしごと）

进入フラワ–センタ–后可以选择，这里会有若干任务，按照任务要求上交已经绽放的鲜花，在下次邂逅角色后就能知道任务完成的结果，获得各种报酬，每个任务都有隐藏条件，在第一次完成时NPC会告知，达成隐藏条件能够获得更丰富的报酬。完成部分任务后会出现全新的任务。



帽子券

编号	取得条件
1	在鲜花手帐上填写了10种鲜花
2	在鲜花手帐上填写了15种鲜花
3	在鲜花手帐上填写了30种鲜花
4	在鲜花手帐上填写了40种鲜花
5	在鲜花手帐上填写了50种鲜花
6	在鲜花手帐上填写了60种鲜花
7	完成任务“ヒ–ロ–に王冠を”
8	完成任务“新居に记念の花を”
9	完成任务“元气になつたおいわい”
10	完成任务“少女に药を”
11	完成任务“スパイス フラワ–”
12	完成任务“见习いコックがんばる！”
13	完成任务“ライク ア ブシド–”
14	完成任务“だておとこの想い”
15	购买第一个庭院
16	购买第4个庭院
17	购买第7个庭院
18	学习了种植鲜花的基本方法
19	能够接受花的工作时
20	招待了500个Mii角色
21	第一次拍摄照片
22	和异性邂逅角色一起种植鲜花

名称	要求	隐藏要求
あこがれのヒ–ロ–へ	无要求	圆形
かがやきよ　ふたたび	ミストラ科	高的
ヒ–ロ–に王冠を	クラウンダリア	黄色
シャイな青年	橘黄色	和恋爱有关
オトコの胜负!	白色、フォルシナ科	和恋爱有关
新居に纪念の花を	圆形、バ–ズ科	矮的
お姐ちゃんのおみまい	モックス	粉红
元气になつたおいわい	パ–ズ科	寓意好
はなよめさんへのブ–ケ	和恋爱有关	フォルシナ科
いつかお姐ちゃんのように	アガプリマ	浅蓝色
少女に药を	药用	矮的
良药は口に苦し	绿或者浅绿色、药用	食用
今はここにない命へ	アビスモリス	矮的
美食家は花をめでる	食用	尖的
スパイス　フラワ–	パラド科、食用	浅绿色
开店祝いの花を	黄色的、パティオン科	寓意好
料理を彩る花を探せ!	矮小的、食用	暖色系
见习いコックがんばる!	プロスプ科或者カジツ科、食用	白色
お店に花の祝福を	高的、パラド科	寓意好
カド–　ガ–ル	红色	圆形
ライク　ア　ブシド–	高的	粉色
ワビ　アンド　サビ	ディスティ–科	橘色
ピリピリしたオフィス	有香味的	有治愈效果
まだ见ぬ香りを求めて	尖的、有香味的	紫色
サクセスと初心と	矮的、有香味的	有治愈效果
アンニュイな恋	蓝色或者浅蓝色的、圆形的	和恋爱有关
だておとこの想い	矮的、フォルシナ科	和恋爱有关
爱するわが子へ	高的、寓意好的	圆形
タネむすめのおねがい	尖的、プロスプ科	紫色
なぞのおしごと	黑色	有香味的
最后のおしごと	ウマレホマレ	高的

3DS

SLG | 战略

邂逅合战

すれちがい合战

推荐度 A

Nintendo	日版	2013年6月18日
1人	500日元	对应邂逅通信

基本玩法

这是一款简单的战略游戏，玩家成为一个城主，带领通过邂逅遇到士兵夺取各地城池，完成全国统一。邂逅的角色和该角色《Mii邂逅通信广场》里面的角色都会成为士兵。邂逅同样玩这款游戏的国王时，可以看到该国王的全部士兵，能够选择打招呼“あいさつだけ”，或者一决胜负“胜负する”，决胜方法和国家战斗方法相同。累计一定数量的士兵就可以去挑战其他国家。士兵共三个属性，也就是玩家熟悉的猜拳里面的剪刀、锤子、布，彼此相克。在进入战斗之前玩家可以给每种属性分配一定数量的士兵。每场战斗有3次出兵机会，两次战胜对手就能取得胜利。战斗过程中双方派兵属性相同时，士兵数量多的一方获胜，属性相克时被克制的士兵数量会相当于正常数量的一半。因此合理分配士兵以及上场顺序能够战胜士兵数量比自己多的敌人。

国战说明

敌国的士兵数是会根据玩家士兵数量而变化的，不过没有击败的国家会保持一开始遇到时的数量，因此如果没有取得战争的胜利的话可以先囤积士兵之后再来挑战。不同国家的士兵状况有所不同，如果对手是豪杰属性的话平手时自己的兵力就会变为1/3,相性被克制时兵力变为1/5，也就是如果兵数不足时只能靠相性相克取得对豪杰的胜利；如果对手是忍者属性则他们没有弱点，面对他们的时候一定要用2倍以上的士兵进行数量压制。最后一场敌人是君主，进行君主战争时需要对决5次，也就是用全体士兵猜拳5次，每次属性被克制的一方士兵数量会变为一半，平局则无变化，虽然君主的士兵数量非常夸张，但是只要运气好猜拳连续赢3次也能取得胜利。

会心一击（気合いの一击）

当满足以下三个条件的时候有可能会发生会心一击，战胜是自己2倍数量的对手。第一，必须是第三场战斗；第二，如果直接进行战斗自己的军队很可能会败北；第三，自己的士兵数如果达到对方的两倍就能取得胜利。

特殊的战场

部分战场受到天气影响，会使某一个属性的兵种输给其他所有属性，石ころ影响马、强风影响弓、ぬかるみ影响枪，合理利用天气也能取得逆转的胜利。

城扩张

在击败其他国家时有可能获得资源，获得资源之后消耗一定兵力就能扩张自己的城池。城池扩张之后有不同的增益效果和作用，包括在战斗之前使用金币让电脑帮助编队或者在战斗中侦查敌军状况等等。

等级	作用
1	使用5枚小金币可以雇佣120人左右士兵
2	使用1枚小金币可以求助电脑编成队伍
3	使用10枚小金币可以雇佣300人左右士兵
4	使用15枚小金币可以雇佣750人左右士兵
5	出击前使用两枚金币可以侦查对方行动
6	使用金币雇佣的士兵增长为初期的2倍
7	使用金币雇佣的士兵增长为初期的3倍
8	可以两次求助电脑编成队伍
9	使用金币雇佣的士兵增长为初期的4倍
10	使用金币雇佣的士兵增长为初期的6倍
11	可以侦查两次敌军行动
12	更容易从别国国王那里得到士兵
13	使用金币雇佣的士兵增长为初期的8倍
14	可以三次求助电脑编成队伍
15	使用金币雇佣的士兵增长为初期的10倍
16	可以侦查三次敌军行动
17	从别国国王那里能得到大量士兵
18	使用金币雇佣的士兵增长为初期的12倍
19	可以不限次数求助电脑编程队伍
20	可以不限次数侦查敌军行动

帽子券

编号	取得条件
1	建立自己的城池
2	使用游戏币雇佣20次士兵
3	超过300队士兵成为伙伴
4	战胜比自己士兵数多的敌人
5	和其他国王打招呼100次（不进行对决）
6	第一次和其他国王进行对决
7	战胜其他国王50次
8	战胜其他国王100次
9	战胜其他国王300次
10	和其他国王对决取得10连胜
11	战胜士兵数为自己1.5倍的对手

12	战胜士兵数为自己2倍的对手
13	士兵达到1万
14	士兵达到10万
15	士兵达到100万
16	第一次取得战胜其他国家
17	战胜的国家数超过10个
18	第一次增建城池
19	城池等级达到10
20	城池等级达到20
21	第一次利用气合いの一击取得胜利
22	两次通关游戏

3DS

RPG | 角色扮演

邂逅迷宫

すれちがい迷宫

推荐度 S

Nintendo	日版	2013 年 6 月 18 日
1 人	500 日元	无对应周边

基本玩法

玩家在充满幽灵的鬼屋中不断探索，邂逅的角色会为玩家提供碎片，这些碎片可以铺在地图上，铺上碎片的道路可供角色探索，找到通往下层的阶梯后可以继续前进。当到达迷宫30层时，击败BOSS会迎来结局，之后可以继续探索到达迷宫50层，击败50层BOSS之后可以继承最大体力数值和击败BOSS的那把武器，然后从第一层重新开始。

拼图技巧

邂逅角色所能提供的碎片颜色和他们喜欢的颜色一致。相同颜色的碎片拼在一起能够连成一片，不同颜色会有木门格挡。当相同颜色连成2×2以上的大小时就会形成房间，房间内可能有宝箱或者水晶。连成的房间越大，出现高级宝箱的可能性越高（木＜铁＜铜＜银＜金），高级宝箱内有更稀有的武器和装备。在接受角色碎片时可以刻意在某一层的某个部分使用同一种颜色碎片，在接受碎片之前也可以调整楼层和接受顺序，以开启更高级的宝箱。

关于战斗

在迷宫中游荡着各种幽灵，他们的属性各不相同，使用对应属性的武器攻击它们会比较有利。在和幽灵战斗中，画面上屏幕左上角有两条槽分别是玩家血量槽和蓄力槽，按住A可以蓄力，蓄力满了之后松开A键能对幽灵造成较大伤害，不过蓄力过程中容易被幽灵打到，建议装备加速蓄力的道具或者武器自带加速蓄力技能时才使用。在两条槽下面是武器电量，进行攻击和防御都会消耗电量，没电时不能攻击和防御，电量随着时间慢慢回复。下屏幕可以选择武器或者使用道具。按R键可以进行防御，在看到幽灵做出攻击姿势的一瞬间使用，能够免疫一切伤害，注意电量耗尽的话无法继续防御，因此要把握好时机。

关于水晶球

在房间中有绿色的水晶球，可以对武器进行合成，同种类武器合成之后能够扩充最高等级上限，只能扩充两次，其他种类武器合成之后可以提升武器熟练度。在水晶球还可以贩卖道具换取钻石，人物在取得道具后如果身上口袋满了道具就会被传送到水晶球，能够在这里进行调整。

帽子券

编号	获得条件
1	通过1层
2	通过5层
3	通过15层
4	通过30层
5	共得到超过100枚碎片
6	将某一层铺满碎片
7	打开宝箱个数超过100个
8	收拾掉超过100个幽灵
9	和队友组队超过10次
10	完成超过10个以上的解谜方块
11	完成所有解谜方块
12	收集全部的武器
13	从木宝箱中发现第一枚帽子券
14	从木宝箱中发现第2枚帽子券
15	从铁宝箱中发现第一枚帽子券
16	从铁宝箱中发现第2枚帽子券
17	从铜宝箱中发现第一枚帽子券
18	从铜宝箱中发现第2枚帽子券
19	从银宝箱中发现第一枚帽子券
20	从银宝箱中发现第2枚帽子券
21	从金宝箱中发现第一枚帽子券
22	从金宝箱中发现第2枚帽子券



四款小游戏打包之后购买可谓物美价廉，如果有邂逅其他玩家的条件的话，非常推荐购买，都比较有意思，能玩挺久，即使没有办法邂逅也可以通过积攒3DS内部小金币通关，当年刷金币的“甩手党”又有事情做了呢。

走近业界

《最终幻想X/X-2 HD版》开发者访谈

这两部大作是《最终幻想XⅢ》的起源？

文 kuma 编 胧月 美编 澄香



在美国时间2013年6月11日举行的E3上，Square Enix展出了PS3版本的《最终幻想Ⅹ/Ⅹ-2 HD版》。这两部曾在PS2平台上发布的作品此次经历了高清修复后将被统一在一张光盘里发售。从约20分钟的展示来看，修复版不仅保留了原版令人怀念的元素，画面也变得更加美轮美奂。为了一探此次HD版本的究竟及未公开的PSV版的信息，此次为大家带来了制作人北濑佳范和监督鸟山求的访谈。

北濑佳范



现任Square-Enix第一开发部本部长，主要作品：《最终幻想ⅩⅢ》、《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅹ-2》、《圣剑传说》等。在《最终幻想Ⅹ/Ⅹ-2 HD版》里担当制作人。

鸟山求



从属于Square-Enix，参与制作的主要游戏有：《寄生前夜 第三个生日》、《前线任务 进化》、《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅹ-2》、《钢之炼金术师 黎明王子》等。在此次《最终幻想Ⅹ/Ⅹ-2 HD版》里担当监修。

——今天请多多关照。首先想了解一下此次高清修复《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ-2》（以下简称《FFⅩ》和《FFⅩ-2》）是基于怎样的契机呢？

北濑佳范（以下简称“北濑”）： 去年迎来了“《最终幻想》系列”的25周年，在制作《异说 最终幻想》等作品的期间，声优们像办同学会似地聚集在一起，就有人提醒说“《FFⅩ》快迎来10周年了”。话虽如此，此次的高清修复距离10周年纪念其实已经晚了两年。

——为什么此次选择的是高清修复，而不是把《FFⅩ》和《FFⅩ-2》放到Game Archives里下载发售或者完全重制呢？

北濑： 迎来10周年的时候是2011年，那时PS2还没有Game Archives，所以这条路就没作考虑。至于是选择重制还是高清修复，我们也做了很多考虑。因为很多玩家都是通过刚提到的《异说 最终幻想》等作品开始认识泰达他们的，所以我们强烈希望通过纯粹的高清化让玩家们获得更接近原版的游戏体验。

——原来如此，即是说高清修复原本就是最好的选择了。这次虽说不是重制，但把PS2的两部大作予以高清化应该很不容易吧。

北濑： 确实不容易（笑）。虽然10周年的时候有人提到这两部作品的高清修复，但直到现在才能放上台面来展示给大家。修复项目本身其实开始得比较早，但由于这两个游戏已经是十多年前的了，那时候的制作环境，比如软件、工具、数据等也已遗失了一部分。要是完全没有备份的话倒可以从零开始重新制作，但像这种部分遗失的情况还真是让人很烦躁啊（笑）。所以我们就只能踏踏实实地一边修复一边重新进行制作。

——这次主要角色的建模似乎也进行了重新制作吧。

北濑： 主要角色都是基于以前的高精度多边形模型重新制作的。

——《FFX》和《FFX－2》的主要角色都有很高的人气，在重新制作模型时还要同时保持角色的原有印象，应该很费精力吧。



北濑： 确实如此。3D模型是非常娇气的，拍摄角度或者打光的细微调整都会让模型外观起很大变化。为了捕捉到最好的五官表情，现场制作时每次都会做调整，但不同场景的脸部还是会产生一些差异。这一次由于是重新制作模型，过程就更加麻烦了。就拿外形轮廓来说，新作与以往的模型都会有微妙的差异。我们希望让当时的玩家都能见到他们熟悉的泰达和尤娜，所以这一块内容直到正式公开发售前都会不断进行调整。

鸟山求（以下简称“鸟山”）： 玩家们对游戏角色会有所谓的“记忆修正”，正所谓“一千个人眼里有一千个哈姆雷特”，玩家们对泰达和尤娜的印象也会因人而异，因此把握角色调整的平衡让广大玩家都满意是非常非常难的。

——这一次不仅是游戏的外观，连游戏手感也会忠实还原吧。

北濑： 手感几乎不会进行调整，完全和当时一样。一旦加入任何细小的新要素，就必须从细节上重新制作，这样还不如再做一套新系统来得更快些。

——游戏的平衡性也和当时保持一致吗？

北濑： 是，不过这次是基于国际版的修复，我想玩家不仅更容易上手，还能充分享受普通版所没有的追加元素。

——对没玩过国际版的人来说这也是很吸引人的一点啊。今年E3上只展出了《FFX》，没有体验到《FFX－2》真的是多少让人觉得有点遗憾呢。

北濑： 这两款游戏的开发工作本身是平行推进的，不过我们打算等《FFX》的调试进展稳定后再进行《FFX－2》的调试，因此这次很遗憾地无法为大家展示后者。说起来《FFX－2》明明是在《FFX》之后制作的，但不知什么原因数据遗失得比《FFX》还多（笑），这也给修复带来了一些麻烦。

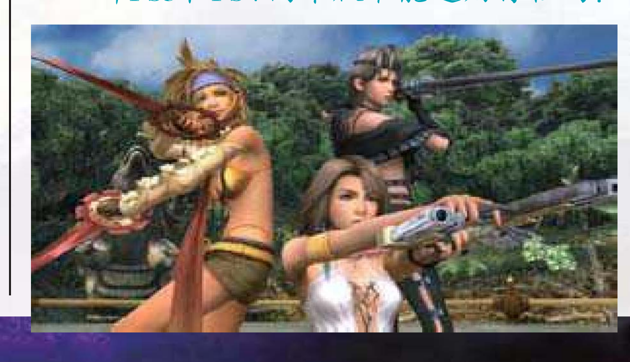
——这还真是没有想到（笑）。此次没能在E3上展出的PSV版，和PS3版相比会有什么不同呢？

北濑： 两个版本基本相同，不过由于PSV的显示更漂亮，所以看上去效果更突出。并且由于是掌机平台，可以随时随地玩《FFX》和《FFX－2》也是PSV版的一大乐趣。

——PS3版是两款游戏合二为一进行销售，PSV版则是两款游戏分开各自发行。目前虽然还没有公开游戏价格，但你们定价时有考虑到这种发行差异吗？

北濑： 这点请大家放心，我们会商讨出一个合适的定价。

——那PS3和PSV两个版本能通用存档吗？



北瀬：这点目前还在探讨中。

——现在很多游戏都可以让玩家在家时用电视机大画面玩，出门后通过交叉互动存档继续在掌机上玩，希望此次的修复版也能实现这点。

虽然辛苦，但不顾一切的12年前

——北濑先生和鸟山先生当时都有参与《FFⅩ》和《FFⅩ-2》原作的制作，制作过程中有没有什么难忘的回忆呢？

北濑：回忆啊，让我想想发生过什么……

鸟山：此次修复我只担当了监修，为了弥补这点请让我来担当“回忆分享”的大任吧（笑）。《FFⅩ》是系列登陆PS2平台的第一作，加入了不少诸如镜头切换、角色配音等全新尝试。虽然决定工作顺序很麻烦，但那是一段很愉快的回忆。动作捕捉的脚手架是我们自己在工作室里搭建的，大家一边互相征求搭建意见一边进行着各种尝试。这样的经历可能对近来《最终幻想ⅩⅢ》的制作也有一定的帮助。现在的游戏制作效率虽然有很大提高，但跟当时比起来还是少了一些新鲜感。

——原来如此。

北濑：现在所有的场景都能高质量地还原捕捉下来的动作，而且将多个动作捕捉整合一处的技术也有了长足发展，所有事件场景下的动作都能运行得平滑流畅。以前则是把动作捕捉部分和通用动作实现的场景混杂在一起，就这一点和现在相比，都能明显感到这10年间技术的进步。

鸟山：如果有机会的话，想让其他工作人员像我一样从监修的角度看看此次的HD版，但在这个阶段给他们看了的话大家肯定就不想好好重做了，所以现在还不能给他们看（笑）。

——是因为里面残存着一些“不成熟”的东西吗？

北濑：是啊，以《最终幻想Ⅶ》为例，场景不同的话角色的比例会完全不同（笑）。不只是野外和战斗，就连各个事件场景中角色的比例都会很不一样。现在看来虽然有点失败，但能从中感受到当时那种“不顾一切去制作”的心情。《FFⅩ》和《FFⅩ-2》里也能看到一些不成熟的地方，但正因为有这些不成熟大家才能体会到当时独有的感觉，所以在此次的修复版中我们对这些“不成熟”做了保留。如果玩家们能从游戏中感受到我们当年那种“不顾一切”的艰辛的话，所有



的制作人员们都会非常开心的。

——把游戏搬上PS2这个新平台已经很不容易了，但当时还是积极地导入了闪电球等新要素吧。

北濑：导入闪电球模式真是很够呛啊（笑）。当时基本都是我一个人把游戏设计、内部脚本给做出来的。

——诶？制作人也需要参与现场制作吗？

鸟山：我当时虽然是导演，但也在现场卖力工作呢。事件触发场景和一部分菜单也都是策划根据脚本制作的。当时的游戏制作过程虽然有点奇怪，但个人的想法却可以轻易成形。现在的做法是先把想做的东西都写成企划书，然后拜托别人制作。这样虽然可以维持高质量，但总会因想法传递时的信息损失而使得部分构想被破坏。在以前那个时代，每个制作人员都可以把想到的有意思的点子直接投放到游戏中。

——虽然制作很辛苦，但能感受到过程还是很开心的。当时是首次采用角色配音，所以配音的过程也很不容易吧。

北濑：配音海选的时候大概来了100人左右，就在像现在进行采访的普通接待室里（笑）。



因为是接待室，声优们在进行试演的时候还被旁边房间里的人责怪我们太吵了（笑）

鸟山： 作为录用方的我们是第一次收录语音，而演员出身的森田成一（泰达声优）和青木麻由子（尤娜声优）也是初次通过《FFⅩ》从事配音工作，这也为角色带来了很大的新鲜感。

史无前例的“同代续作”

——《FFⅩ-2》不是完全意义上的新作品，而是同代作品的续作。这在当时还是系列未曾有过的情况，决定开发本作的契机是什么呢？

北瀬： 《FFⅩ》里角色和世界观都得到了完善的构建，所以得到了广大玩家的支持。我们制作续作的最大原因就是想把这个世界扩展得更为宏大。就“《FF》系列”来说是没有让原有角色继续出现在续作的先例的，所以在游戏内容方面我们也面临了很大的挑战。

鸟山： 毕竟是首次尝试，《FFⅩ-2》的制作理念就是尽可能地在有限的制作时间里做出不同于《FFⅩ》的东西。制作《FFⅩⅢ》和其续作《ⅩⅢ-2》的时候，我们的基本理念就是不让原先的世界观和角色的感觉被破坏。但《FFⅩ-2》与此不同，《FFⅩ》的结局很圆满，尤娜也从召唤士的使命中解放了出来，因此在《FFⅩ-2》中，我们致力画出斯皮拉世界的崭新一面，并且让尤娜从原先的娴静淑女变得活力四射。

——制作现场的氛围如何呢？

鸟山： 《FFⅩ》发售后得到了很高的评价，因此制作《FFⅩ-2》成为了需要超越《FFⅩ》的新挑战，包括我在内的全体制作人员的情绪都很高涨（笑）。

北瀬： 但项目刚开始运作时很难招募到人材。

——这是为什么呢？对于“《FF》系列”的开发，大家应该趋之若鹜才对啊。

北瀬： 就像刚才提到的，同代续作在当时是史无前例的，并且公司内部也启动了《最终幻想Ⅺ》和《最终幻想Ⅻ》的制作。员工们毕竟都是“创造者”，大家都偏向于制作新游戏。一听到“FFⅩ-2”这个名字，大家都以为是把《FFⅩ》的故事稍作改变，替换下战斗数据这类的简单制作而已，因此很多人都不怎么感兴趣。



——原来如此。

——但是项目开始运作后，大家都干劲十足地挑战如何把《FFⅩ-2》制作成一个全新的作品，最终出来的游戏也非常有趣。此次修复版中玩家可以瞬间切换运行《FFⅩ》和《FFⅩ-2》，但为了达成这一点所经历的过程却是很辛苦（笑）。

——那在制作《FFⅩ-2》的过程中有什么印象深刻的事吗？

北瀬： 大家都知道为《FFⅩ-2》唱主题曲的是幸田来未，当时她给人的感觉还是较少在电视上进行演出的实力派艺术家。为了进行动作捕捉她在工作室里穿了全黑的紧身衣，并且换衣服也是在工作室的小角落里。

——现在的话还真是有点无法想象呢（笑）。

北瀬： 是啊（笑）。这么说可能有点自画自赞，但在这之后森田、青木和幸田的演艺活动都变得十分活跃，因此我认为《FFⅩ》和《FFⅩ-2》应该也是和他们一同成长的作品吧。

——是啊，每次不经意地看到他们三人都会想起《FFⅩ》和《FFⅩ-2》。此次森田和青木的配音以及幸田的歌都会原封不动地收入修复版吗？



北瀬： 基本和当时一样，但也加了一些新内容。

——那到时试着找找新加入的内容应该也很有意思呢。

鸟山： 之前有说到这次的修复版是以国际版为基础的。《FFⅩ-2》的国际版里有很多追

加元素，因此希望广大玩家对此多多留意。特别是“怪物创造”这部分，大多数的怪物可以成为同伴，海鸥团的大哥也可以出战。作战的时候大哥的动作特别古怪，请大家到时务必仔细观察（笑）。

北濑：国际版的销量只有本篇的十分之一，可以说大部分《FFⅩ-2》玩家都没玩过“怪物创造”系统，在这个意义上，大部分老玩家也能从HD版中获得新鲜的体验。

鸟山：《FFⅩ-2》的制作团队后来也担当了《FFⅩⅢ》的制作。因此我也知道当时《FFⅩⅢ》的动作指导的工作内容（笑）。

——两部作品的制作团队是同一批人啊，它们的主人公都是女性这一点是不是也受此影响呢？

鸟山：这倒不是我们刻意为之的（笑）。尤娜是内心坚强，但性格温柔平静的角色。而我们在追求一个与尤娜不同的女主人公形象时才产生的闪电。

——原来如此。虽然都是女主人公，性格上却正好相反。

北濑：关于尤娜还有一点，在《FFⅩ》中尤娜是召唤士，但在《FFⅩ-2》里斯皮拉已经变为没有召唤兽的世界了，所以设定也需要随之做出一些改变。在经过多次尝试后，我们开发了作为代替召唤兽的效果华丽的换装晶球系统。

鸟山：在开发了换装晶球系统，我们就一不做二不休地决定让本作的冒险主角变为纯女生（笑）。换装的演出效果也是走魔女风。我觉得这样的设定在今后的系列中都不会再有了。

——这样想的话，《FFⅩ-2》在整个“《FF》系列”中都非常特别啊。

北濑：但是《FFⅩ-2》里导入了ATB战斗系统，所以比起《FFⅩ》来更有正统“《FF》系列”的味道。

——利用此次高清修复的机会把两部作品的特征做一个比较也很有意思呢。

北濑：希望大家能好好享受这两部明显不同的作品（笑）。当时可能有不少玩家困惑于两部游戏的反差，但现在距原作的发售已过去十年了，时间的间隔可能反而更能让大家体会到游戏本质的部分（笑）。我们也期待大家对这部历时10年再发行的游戏进行再次评价。

——不知是不是巧合，《最终幻想ⅩⅢ 闪电归来》的换装系统和《FFⅩ-2》一样，都可以通过换装使角色的能力数值发生变化。

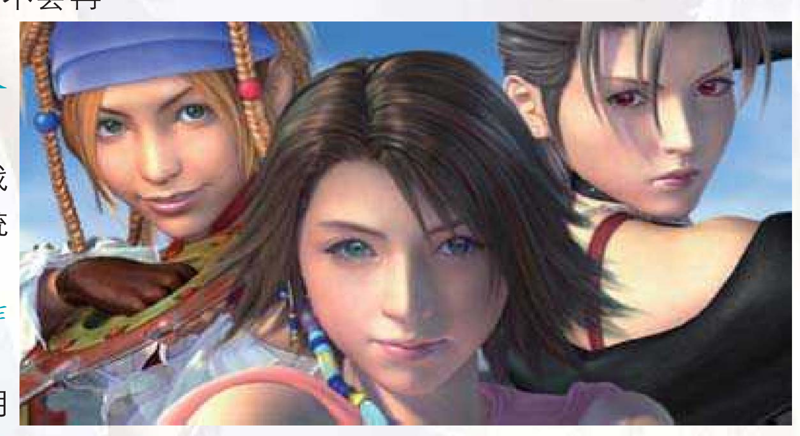
北濑：说起来确实如此（笑）。虽然这并不是特意为之的。

——就像尤娜和闪电的关系一样，我一厢情愿地认为“《FFⅩⅢ》系列”也是脱胎于《FFⅩ》和《FFⅩ-2》的了（笑）。那么最后请对支持你们的玩家说几句吧。

北濑：希望两类玩家能好好享受此次的修复版。首先是当年的老玩家，希望此次修复版能一边唤起你们的回忆，一边给你们带来新鲜的体验。再就是没有玩过原作、而通过《异说》等作品认识《FFⅩ》角色的玩家，请你们一边期待泰达和尤娜的活跃表现，一边好好地享受游戏感人的剧情。

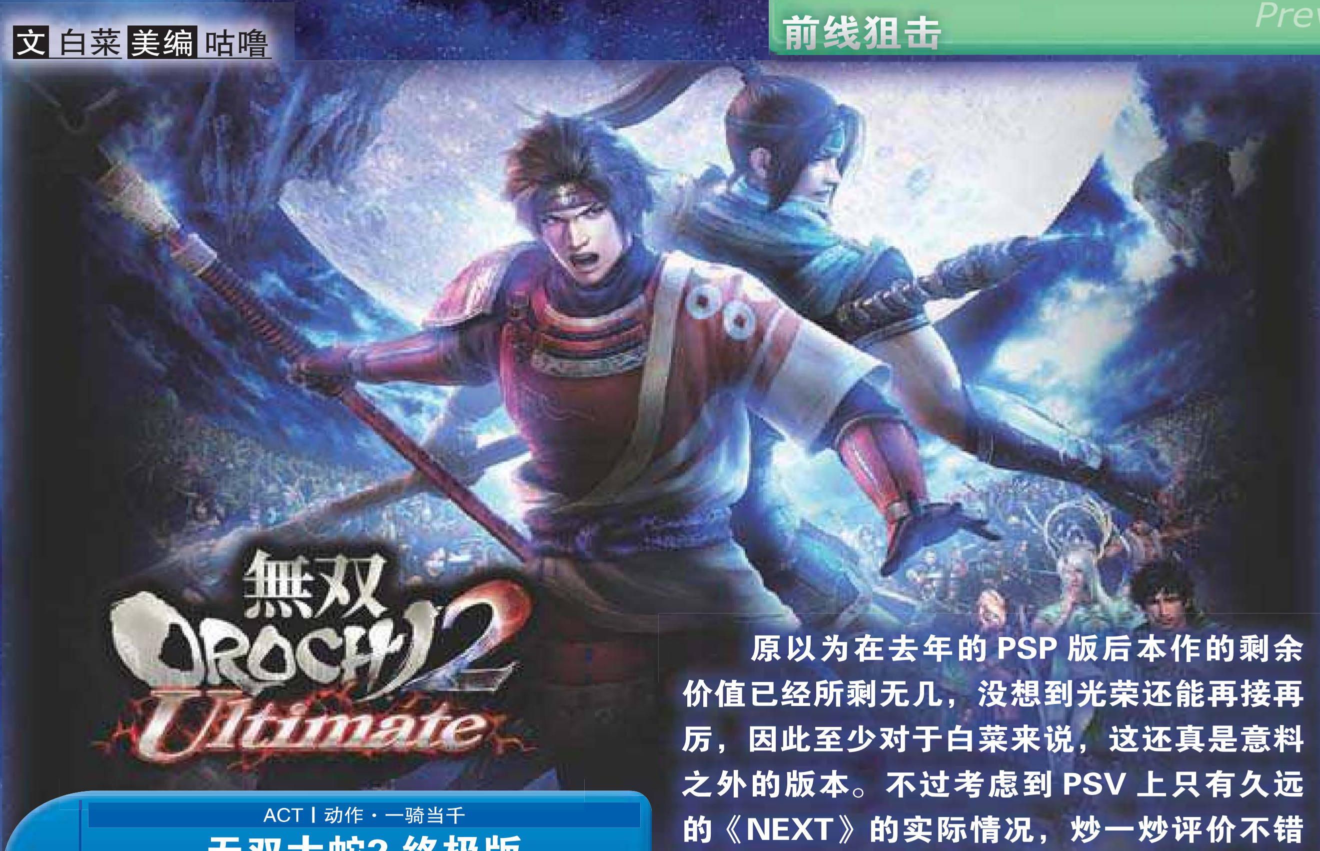
鸟山：《FFⅩ》和《FFⅩ-2》都是内容十分丰富的作品，以后恐怕也不会如此频繁地推出同规模的游戏了。此次的修复版不仅可以让大家长时间地进行充分体验，国际版的追加元素也使游戏内容变得更为丰富。希望玩过和没有玩过原作的玩家都能利用这个机会好好享受这次的高清修复版。

——谢谢两位。



本打算打听原作和修复版的区别，结果采访间意外地得知了这两作与《FFⅩⅢ》的关联性。这一次的《FFⅩ》和《FFⅩ-2》并没有采取重制，而是改为注重原版的氛围进行修复，为了让玩家们体会到他们当年“不顾一切”地制作游戏的热血，制作人员们在此次修复版中还保留当年游戏制作中的一些不成熟的地方。身为之后“《FF》系列”作品的原型，《FFⅩ》和《FFⅩ-2》在整个系列中想必也已经成为具有深远意义的里程碑式作品了吧。





PSV	ACT丨动作·一骑当千		
	无双大蛇2 终极版		
	无双OROCHI2 Ultimate		
	Koei Tecmo Games	日版	预定2013年9月26日
	1～2人	6090日元	对应周边未定

原以为在去年的PSP版后本作的剩余价值已经所剩无几，没想到光荣还能再接再厉，因此至少对于白菜来说，这还真是意料之外的版本。不过考虑到PSV上只有久远的《NEXT》的实际情况，炒一炒评价不错的《无双大蛇2》的冷饭也可以理解。《无双大蛇2》的难度不高，收集要素也不复杂，对于随拿随放并可以享受高清画质的PSV来说，应该会是个不错的搭配。

所有的秘密即将水落石出！

突然现世的魔王远吕智，将《真·三国无双》与《战国无双》两大系列的英杰们召唤到异次元的世界。众人为了回到自己的世界而与远吕智率领的妖魔军展开了殊死的战斗，这就是“《无双大蛇》系列”。全新移植PSV平台的本作，不仅继承了家用机版本的所有要素，还有着自己的独创新要素。

《无双大蛇2》概要

故事由英杰们仅存的三名战士与拥有压倒性力量的妖蛇的最终决战开始展开。在面对过于强大的敌人而无计可施的英杰们面前，神秘女性的“辉夜”出现，并利用她穿越时间的神奇力量将英杰们带回了过去。为了创造出能够战胜妖蛇的未来，英杰们开始了改变历史的战斗。

▲以异世界为舞台，两大系列的英杰们活跃在战场上。

▶战斗中有时候会发生NPC战死的剧情。需要玩家回到过去改变历史，阻止该事件发生。

游戏中登场角色多达 140 名以上，而且除了来自《真·三国无双》与《战国无双》两大系列的角色外，《特洛伊无双》、《忍龙》和《死或生》等《无双》以外系列的角色也有客串参战！当然 140 名以上的角色之间都有着互动。本作角色之间设定了友好度，友好度越高的角色，相互之间的对话也会产生变化，甚至还会影响到同伴的加入以及关卡的解放。而本系列采用的是三人一组出战的“组队战”系统，玩家可以根据自己的喜好自由组合出战同伴，且根据他们相互之间的好感度提升，还能发动威力不断提升的合体技。



▲真·合体技槽加满后才能发动的超必杀技“真·合体技”。招式不仅威力远超无双技，击破敌人后还能获得珍贵的希少石用来购买高级武器。

PSV 独有的全新展开！

忠诚与背叛、友情与爱恋，百花缭乱的英杰群像剧在 PSV 上新生！新的角色、新的章节、新的模式即将呈现出《无双大蛇 2》新的一面。

击剑任侠 & 九尾妖狐

来自《真·三国无双 6 帝国》的人气角色徐庶参战！作为蜀之军师看破八门金锁阵，并向刘备推荐了卧龙孔明的徐庶元直，在异世界舞台上又将展现何种华丽的计策呢？另一名公布的全新原创角色则是妖艳的狐妖玉藻前！这位关联着本作隐藏篇章的角色，与妲己的互动必然是广大 FANS 注目的焦点。

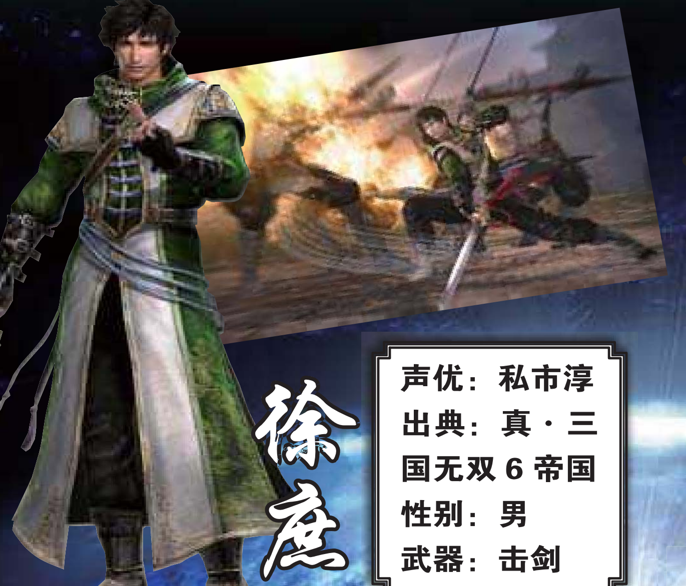
▶传说中玉藻前与妲己均为九尾妖狐在日本与中国的化身，不过在不同作品中经常设定为不同个体。

玉藻前

声优：？？？
出典：原创
性别：女
武器：卷轴

在妖蛇丧命后，突然出现的妖艳美女。气度十足，对人类抱有强烈的憎恨，以战乱产生的负面感情为食粮。

操控着手中卷轴上的文字，将无双英杰们玩弄于鼓掌之中。似乎已经与妲己结盟，在图谋着什么……



徐庶

声优：私市淳
出典：真·三国无双 6 帝国
性别：男
武器：击剑

司马微的学生。既是优秀的军师，同时也是擅使击剑的剑术家。从过去经历的失败中领悟到，不能仅仅专精于武术，智略也是必要的，从而拜访司马微的私塾，磨练自身的才智。而后辅佐刘备，告之其军略的重要性。

妖蛇出现后，原本准备与马超共同突破夷陵，前往讨伐军所在的小田原城，然而……

新篇章

PSV 版新追加了妖蛇讨伐后的全新章节“后日谈”，讲述远吕智诞生秘密的“前日谈”，其他详细展开的主线剧情篇章以及充满可能性的 IF 路线。通过这些新追加内容，玩家们可以更加清晰地解明异世界的秘密，更加深刻地理解《无双大蛇 2》所展现出来的英杰群像剧。

雾幻白羽＆仙界猛将

另一组角色组合中，俨然可以看到掌机玩家并不陌生的雾幻天神流女忍霞。继绫音之后，她也来到了异世界的战场。另外还有一名全新的角色应龙，与伏羲、女娲、素笺呜等人同样是来自仙界的猛将，详细情报暂且不明，究竟是敌是友呢?

霞

声优：桑岛法子
出典：死或生 5
性别：女
武器：雾月刀

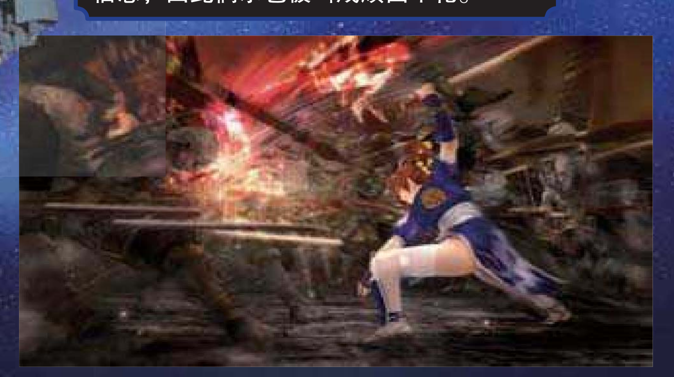
原本身为“雾幻天神流天神门”，却因为某个事件而成为逃忍，正被追杀中。在追寻自身的克隆体“Alpha-152”时，不慎掉落时空的裂缝，来到了这个异世界。

应龙

声优：？？？
出典：原创
性别：男
武器：双龙剑

早在“《无双大蛇》系列”时代之前就活跃于仙界的武将。在与伏羲等人一起讨伐魔物的战斗中建立了赫赫战功，其勇猛杀敌的英姿深得周围武将与部下的信赖，但因为面对任何人都始终坚持自身的信念，因此偶尔也被叫成顽固不化。

▲人设由插画家山田章博（代表作:《十二国记》）负责绘制。手上的三尖刀竟然叫双龙剑?



新模式

本作新追加了五人一组进行战斗的“终极模式”。另外还有融合了对战与卡牌战斗要素的 3 对 3“决斗模式”，以及自由编辑剧本关卡的“无双战场”升级后的“真·无双战场”模式。

无双战场

可以编辑已经打通过的战场的模式。玩家可以自由变更角色的台词，替换武将和士兵。经过编辑的战场可以上传至网络供其他玩家下载游戏，玩家下载并体验后还可以发表关卡评价。



■将敌方无双武将全部变更为吕布的战斗画面。复数的吕布正向玩家发起战斗。

决斗模式

曾收录于 2012 年 Wii U 平台发售的《无双大蛇 2 Hyper》中，融合了无双动作与卡牌战斗要素的全新模式。不仅可以与电脑对战，还能通过网络进行线上对战。



▶卡牌在战斗中会发挥各种各样的效果。红色代表攻击、绿色代表辅助、蓝色代表妨害、黄色代表特殊。相同颜色属性的卡牌也有不同的发动效果。卡牌左上角的数字代表发动效果必须消耗的 BP。



▶玩家需要挑选喜欢的武将，组成三人一组的队伍参战。

新动作

三人一组的队伍战再次进化！本作追加了三位一体的连续攻击技“三重猛攻（トリプルラッシュ）”，以及威力超越真・合体技的全新必杀技，还有战斗模式切换设定。角色也追加了新的攻击动作，相信可以体验到系列最高的爽快感！

三重猛攻

注重武将连携的技能，让三名武将都出场攻击敌人。不知道是否会消耗合体技槽，也许会成为继合体技之后更有效率的蹭经验方式？



▲竹中半兵卫攻击命中后武将交换，司马昭出阵。



▲上场的司马昭将敌人全部挑空。

▲马超登场，对浮空的敌人进行空中追击。



▲最后竹中半兵卫再登场，将空中的敌人猛扣至地面，连击结束。

战斗模式切换

“《无双大蛇》系列”向来是单人战斗，根据战况切换同伴上场的轮流战斗模式。而本作中加入的战斗模式切换，竟然可以让三名角色同时出现在战场上并展开攻击。毫无疑问这将是对系列战斗系统的一次颠覆！





撕纸世界大冒险～——快来当上帝！

TEARAWAY

文 半夏 美编 澄香

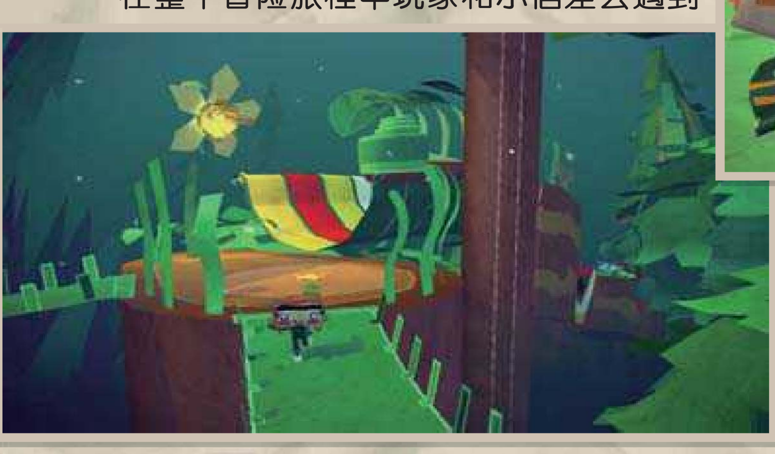
PSV	ACT丨动作	
撕纸大冒险		
Tearaway		
SCEA	美版	预定2013年10月22日
1人	39.99美元	对应周边未定

由“《小小大星球》系列”的制作组Media Molecule开发的新作《撕纸大冒险》预定在2013年10月发售。这款以折纸工艺为主要元素的作品还未发售就因其可爱的角色造型、丰富的互动操作模式以及有趣的手工周边等引起了广大玩家的兴趣。在这个游戏里玩家被设定成一个全能的上帝，需要动用自己的“天生神力”来帮助主人公进行冒险。在这个大呼“××，快出来看上帝”的年代，玩家们也来好好体验一把当“上帝”的瘾吧！

趣味满载的故事内容

在一个万物均由折纸构成的世界里，某日一个长得像信封的小小信差突然出现了。在他头上的信封里有一封必须寄出的十分重要的信，玩家要做的事就是运用自己上帝般的天生“神力”协助这个小信差完成他的任务！

在整个冒险旅程中玩家和小信差会遇到很多有趣的住民，并从他们那里接受各式各样的支线任务，有些任务甚至直接考察玩家的想象力和创造力，比如在游戏中为NPC角色手工制作一个王冠、为玩家自己或者NPC拍照等等。







快来当上帝

在这个“上帝视角”全开的游戏里，玩家几乎无所不能。PSV的前后触摸、陀螺仪、麦克风和摄像头功能都得到了完美运用：比如用前后触摸功能的话，玩家的手指可以直接进入到游戏世界为主人公解开机关，扫清路障；通过对着麦克风吹气、叫喊等可以在折纸世界里“兴风作浪”；在需要运用重力来解开谜题机关时，玩家可以用陀螺仪使折纸世界发生倾斜甚至晃动；当小信差仰望天空时，摄像头拍摄的玩家面孔会即时出现在天上的太阳里，像是以此宣告玩家果然是这游戏世界的惟一真神（笑）。



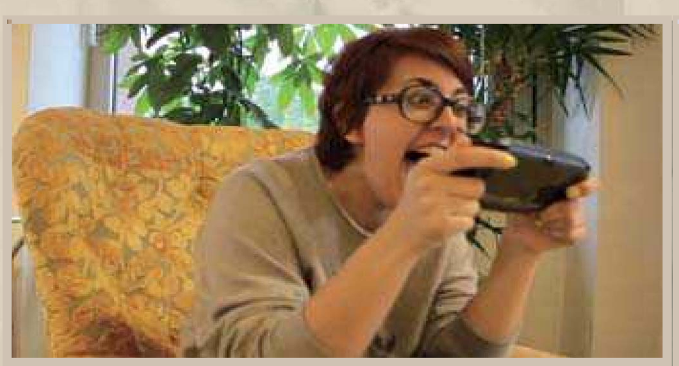
▲用背触板来戳破地面，进入折纸世界吧！



▲用触摸屏解开机关或者敲击太鼓帮助主人公进行跳跃！



▲用陀螺仪让世界倾斜晃动吧！



▲在小信差被怪兽围攻陷入困境时，试着对着麦克风大吼一声来帮它展开攻击吧！



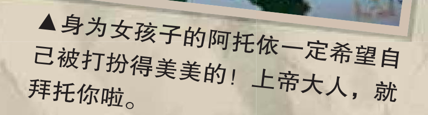
▲摄像头功能不仅可以让玩家的面孔出现在游戏里，还可以直接拍摄现实生活场景中的各种纹理来做成角色的皮肤。

小小信差参上

我们是伊欧塔（IOTA）和阿托依（ATOI）！

游戏中给玩家提供了两个可供选择的小信差——伊欧塔（男）和阿托依（女）。两人都很喜欢冒险但又都稍微有点傲慢，就看玩家怎么跟他们建立信赖关系一同协力踏上冒险的旅程啦！

在游戏中玩家可以收集各种装饰物来打扮伊欧塔和阿托依。在这个充满创意性的折纸世界里，你会如何运用你的创意和技巧来打扮他们呢?



▲身为女孩子的阿托依一定希望自己被打扮得美美的！上帝大人，就拜托你啦。

阿托依

伊欧塔

一起来折纸吧

玩家们不仅可以通过PSV的输入设备直接进入到游戏里，游戏中出现的角色也会出现在玩家们的世界！你所需要做的首先是完成游戏中的各项挑战来解锁可以打印的折纸模型！然后通过程序加上你喜欢的颜色和花纹，最后用打印机打印出来，准备好剪刀和胶水后就可以立即制作出属于你自己的折纸作品啦！目前官网上有放出两款模型，感兴趣的玩家可以亲自尝试一下久违的折纸乐趣！

▶游戏中会收集到各种有趣的折纸元素，玩家们随时都可以利用这些元素来打扮你的小信差。

闻名于世的那款FPS终于来到掌中！

KILLZONE® MERCENARY

充满临场感的高清画质，再加上极其直观的操作性，"《杀戮地带》系列"一直是风靡全世界的FPS大作。而如今这款作品，终于要登陆至现今拥有最强画面表现力的掌机上。这个消息是否能让FANS为之振奋呢？

文 白菜　美编 澄香

PSV

FPS丨第一人称视角射击		
杀戮地带 佣兵		
Killzone Mercenary		
SCEJA	日版	预定2013年9月5日
1～8人	4980日元	对应周边未定

舞台为架空的近未来时代，人类组成的行星间战略同盟"ISA"，与敌对势力"赫尔盖斯特（Helghast）"展开的壮大史诗般战役，这就是"《杀戮地带》系列"所描述的故事。而PSV版的本作同样也会延续该设定，玩家要扮演主人公艾伦·丹纳，保护宇宙共和国"维克塔（Vekta）"的大使以及他的家人，成功逃离处于赫尔盖斯特支配下的小镇。





Story

艾伦·丹纳是ISA为了向赫尔盖斯特展开反击而雇佣来的佣兵指挥官。这天被配属到维克塔的他接到一个任务，那就是从行星“赫尔盖（Helghan）”的首都“皮拉斯城（Pyrrhus City）”处，保护维克塔的大使以及他的家人，让他们成功避难。不料大使的儿子却成为了战局的关键所在，赫尔盖斯特与ISA都在全力争夺着这名少年。

在《1》与《2》之间执行的全新任务！

主人公

艾伦·丹纳

出身于地球的UCN军退役士兵，现为根据报酬选择工作的民间军事公司的佣兵。虽然不想与ISA和赫尔盖斯特的对立扯上关系，却仍然被卷入了维克塔和赫尔盖之间的战斗。

安德斯·贝诺司令官

民间军事公司的司令官。崇尚拜金主义，从维克塔和赫尔盖的抗争中发现了产生利益的可能性。由于他本质上是个士兵，如果获得的报酬足够丰富，甚至愿意和丹纳一起回到战场。

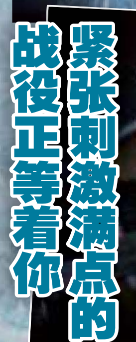
穿过逼真而激烈的火线！

本作采用了《杀戮地带3》的引擎。精密制作的画面，以及与战场中障碍物产生的种种互动，能够为玩家们带来PS3级别的逼真火爆体验。



▲本作中击杀敌人即可获得报酬，报酬的金额会根据击杀的方式而变化。在对手未警惕的情况下暗杀掉，或是爆头一击，均可提升报酬金额。

战争就是商机！作为佣兵拼命赚钱



紧张刺激满点的战役正等着你



◀▲击杀敌人后获得的金钱可以用于购买武器和装备品。而这些道具不止在单人模式，就连多人模式中也可以使用。

ISA的敌人赫尔盖斯特

长年以来与ISA对立的赫尔盖斯特，是占据着行星赫尔盖，组建了军事国家的神秘生命体。他们以钢铁般的肉体和坚韧不拔的意志，不断排除着敌对势力。标识是闪耀着不祥红光的护目镜。





各式各样的关卡在等待着玩家



赫尔盖的中心首都

本作中，ISA的根据地维克塔星将会成为战场。这里拥有各式各样不同特征的关卡，可以说是系列的一大魅力所在。激烈的战斗将在各种环境中展开，努力活下去吧！

等待着玩家的究竟会是什么！？

耸立于海上的不祥设施

▶支持最多8人同时对战的线上模式中，还搭载了胜利条件每隔一定时间会进行变化的“战争地带（War Zone）”模式。

新动作追加

本作搭载了大量PSV独有的机能。除了武器和手雷、VAN-Guard等特殊武器的装备可以通过触屏来完成外，还有专门利用触屏来完成新动作。



以直感操作击倒来犯之敌！

文 乌冬 美编 sienna

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神III PRIDE OF JUSTICE



距离上次“前线”已有一个多月，本作的新消息也积攒了不少，而且这次还有新角色、新机体以及新系统的情报，下面就一起来看看吧。

PSV

S·RPG | 战略角色扮演

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE

NBGI	日版	预定2013年8月2日
1人	6480日元	对应周边未定

相关报道：Vol.204

新角色与新机体公开！

角色介绍

琉妮·佐尔达克 CV：日高奈留美

瓦尔西奥妮R的机师，DC总帅比安博士的独生女，拥有过人的运动神经、反射神经、动态视力和力气，性格大大咧咧，不喜欢奉承和客套话。

NEW

莉米亚·扎尼亚·巴尔哈利维亚 CV：坂本真绫

卡库斯将军的女儿、扎修福德的姐姐，以前作为治愈术士隶属于近卫骑士团，但因为太过强势导致周围的人都怕了她，之后作为操者加入了安蒂拉斯队。为人毫不客气、而且非常性急，一旦发怒就难以收拾，但也有感情丰富真挚的一面，加入安蒂拉斯队似乎也是因某事而有所触动。作为著名的治愈术士“副任务的拉米斯”的弟子，治愈术和格斗术都有着相当高的造诣。

罗莎莉·瑟露尔 CV：桑岛法子

以前在剑圣修梅尔身边边打下手边学习剑术的少女，修梅尔死后成了正树一行人的同伴，之后加入安蒂拉斯队。因为从小到处流浪，兴奋的时候就会不自觉地冒出不知道哪个地方口音。罗莎莉的剑术天赋很高，既会修梅尔教的不易久远流，也能用从父亲那继承下来的应变自显流。因为对安蒂拉斯队的代表瓦古聂尔抱有好感，还特地去了美容院改变形象，并暗地里做了不少努力。



特雷斯·海内特 CV：小林爱

吉多在恐怖分子据点救出的平民，因为用量产机加迪福尔拿出了不错战果，故判断为有操者资格，所以作为预备操者采用。性格老实耿直，举止文雅大方。平时很少谈论关于自己的事情，是一个谜团很多的青年。

白河愁 CV：子安武人



年轻的天才科学家，性格沉着冷静，而且相当有自信，同时也十分高傲和热爱自由，极度讨厌被别人利用。在地上世界时曾在比安博士手下担任了古兰森的基本设计，同时亲自担任机体的机师。

艾兰·泽诺萨基斯 CV：神谷浩史

神只无穷流传承者，普蕾西亚的远亲。非常自负，自称为天才。崇拜先祖剑神兰德尔，以超越他为生涯目标。过去曾驾驶魔装机泽尔博伊德向正树的赛巴斯塔发起过挑战。

奥秋拉·扎尼亚·彼夫拉祖巴 CV：甲斐田裕子

艾兰家的女仆长，12年前招进来后一直为泽诺萨基斯家服务至今。不管什么家务事都打理得干净利落，但性格却不像佣人，说好听点是态度毅然，说难听点就是冷淡。就算是主人艾兰也经常粗言相对。



塞莉玛·泽奥拉·奥古斯丁 CV：由加奈

艾兰家的见习女仆，虽然是女仆但却非常不擅长家务事，特别是烹饪技术，已经烂到了无可救药的地步。相反在魔装机的整备上有着过人的技术，对泽尔博伊德的启动和运用做了不少的贡献。平时总是战战兢兢的样子，不过一旦到了紧急关头却意外地可靠。



机体介绍

瓦尔西奥妮R

地上科技制造的瓦尔西奥妮经过拉·基亚斯的炼金术强化后所诞生的机体，机师为琉妮。机体的操作系统可以捕捉驾驶者的动作，从而做出像人一般柔软的动作。另外作为原型机的瓦尔西奥妮内藏了由比安博士设计的特殊回路，瓦尔西奥妮R是否有继承过来还不明。

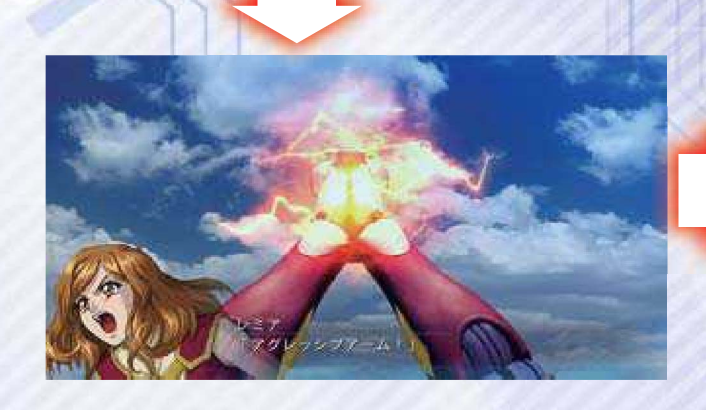
加鲁加迪亚

与炎系低位精灵稻光缔结契约的魔装机，操者是莉米亚。本机和加鲁加德同时开发，是加鲁加德的兄弟机。作为特征的手臂在机体发挥最大功率时能变成六只，在格斗战时有着压倒的优势，但要发挥机体的全部性能非常难，所以虽然本机有着和加鲁加德相同的高性能，但在莉米亚能完全驾驭前都一次都没有投入实战过。另外虽然机体配备有专用的实体剑武器，但因为莉米亚喜欢拳拳到肉的格斗战，所以到现在都没打算要使用它。













贾斯特尼亚

与风系低位精灵台风缔结契约的魔装机，操者是罗莎莉。作为杰奥姆的后继机配属给安蒂拉斯队，由于采用了最新设计，和初期机型的杰奥姆相比外形有了很大的变化。作为重视高机动性的机体，保持了机体平衡性的基础上在肩部装备了诱导导弹，并且采用了枪剑一体的携带武器，以弥补杰奥姆时期火力不足的弱点。

◀无数诱导导弹向敌人袭去。



加迪福尔

以索尔加迪为基础制造的量产机，在迪亚波罗的量产机面世后实现量产化，继承了索尔加迪的使用简单的特点，作为量产机非常优秀，但是随着魔装机技术的不断提升，性能不足的问题也渐渐显露出来。

NEW 朵·古利艾斯

古利艾斯的上位机型，契约精灵是炎系低位的连星，虽然机体性能和古利艾斯相差无几，但魔术增幅率大幅提高，可使用更加强力的魔术兵器，但也因此对操者的魔术素养要求很高，没有一定实力的魔术师是无法成为它的操者的。



威尔斯皮纳·利

威尔斯皮纳的改装机型，契约精灵为水系低位的频浪，操者是基诺。活用威尔斯系列的共通特征的高扩张性，将作为基诺专用机的温蒂进行了改装，外形和武器都加入了许多原创要素，最终变成了一台更加易用、泛用性更高且优雅的机体。



新·古兰森

白河愁的古兰森变异后的姿态，特征是加厚了的各个部位的装甲以及背后圆环状的重子制造装置。过去搭载了特殊的系统，可以使用来自破坏神波尔库鲁斯的力量，从而发挥出绝大的破坏力，令正树一行人吃尽苦头。

泽尔博伊德

力量和魔装机神匹敌的魔装机，操者为艾兰·泽诺萨基斯，艾兰将它称为魔装机帝。守护精灵为无属性。和赛巴斯塔的外形非常相似，甚至和赛巴斯塔一样能变形为鸟形态，不过制造年代很明显比赛巴斯塔要早。





NEW

史文德·德尔兹

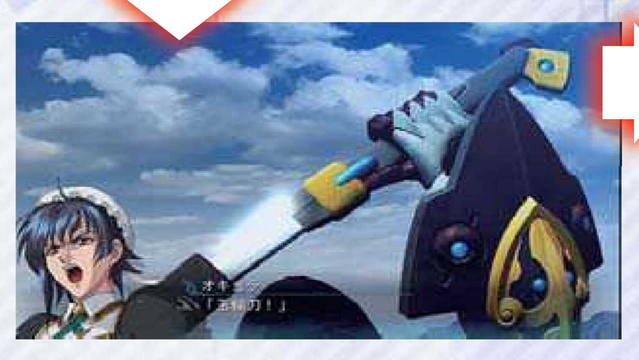
艾利亚尔王国制造的魔装机，史文德系列的最新锐机型。和史文德一样，能和各种属性的低位精灵订下契约。原本是以简易量产机开发计划制造的机体，但制造过程中发现成本和运转资金居高不下，同时机体已超出预料的动力和机体平衡性，因此开发路线变更为了泛用轻装攻击机。











系统——强化芯片



本作首次采用了来自“《机战》系列”的强化芯片系统，为机体装备强化芯片能使其能力得到提升，同时还有在地图上使用的消费型芯片。





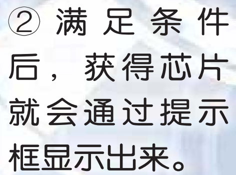
▲在整备画面就可以为机体装备芯片，每个机体可装备的芯片数量都有所不同

强化芯片的种类

机体：提升机体的各种能力。
状态：和气力、精灵强弱有关的芯片。
消费：回复机体HP、弹药等的芯片。
特殊：上述三种以外的芯片。

强化芯片例子

アドオンシ−ルド：最大HP+500（机体系）
エクステンダ−：射击武器弹数+2（机体系）
バイタルブ−スト：出击时气力+5（状态系）



强化芯片获得方法

①获得强化芯片需要满足每关的“强化芯片获得条件”，条件因每关而异。



②满足条件后，获得芯片就会通过提示框显示出来。



游戏插画欣赏

“《魔装机神》系列”中在重要剧情处会插入插画，出现过插画的可在设定选项的“追想录”中查看，下面抢先来看一下已经公布的插画。









Gust以制作“能让所有人都轻松享受且爱不释手的RPG大作“为目标而开发的《时空魔石》即将在今秋发售。在这款游戏中玩家可以借由游戏中新奇的轮回系统设定回到过去重新做出选择以左右剧情的发展。下面小编将为大家详细介绍一下这款充满幻想气息的作品。

文 半夏 美编 澄香

PSV	RPG丨角色扮演	
	时空魔石	
	クロノス・マテリア	
Gust	日版	预定2013年9月26日
1人	6090日元	对应周边未定

这里曾是无人存在的世界

游戏设定在一个荒无人烟且没有人类文明存在的广阔世界。在这里有一望无际的草原、花开烂漫的桃源乡、狂暴骇人的火山等许多未被人类染指开垦的地域。

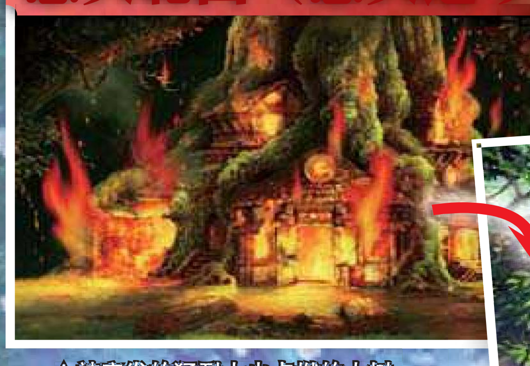
少女们某日突然被卷入到这个陌生的世界，她们不知自己身处何处，为何会来到这里，也不知道如何返回原来的世界。被层层谜题包围的她们只有借助“时间”的力量来展开冒险，并试图改写自己的命运。



游戏系统

悠久轮回（悠久巡り）





▲被突发的猛烈大火点燃的大树。

少女们，追溯时间来改变命运吧！

在这个被称为“悠久轮回”的时间操作系统里，玩家可以保留当前的经验和记忆回到过去再度挑战当时无法打倒的怪物，或是调合当初无法调和的物品，并在事件场景再次做出选择以重新左右自己命运。

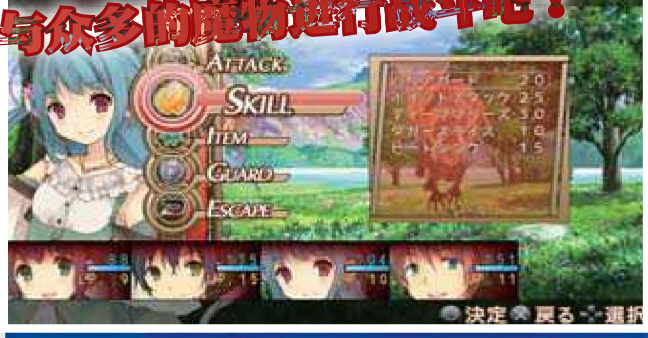
◀但如果使用“悠久轮回”回到过去的话可以防止这场大火的发生。

▲如果无力挽救的话，熊熊大火之后是化作焦土的颓景。

战斗

在广阔的大自然中与众多的魔物进行战斗吧！





在这充满未知的世界中，少女们必须要与众多魔物进行战斗。丰富多样的插入画面及角色插图必定能让玩家在战斗方面有至高的视觉享受。

探索・调合

■在场景中可以获取物品和材料。

在这未知世界中自给自足吧！



▲把获取的材料进行调合就可以得到新的物品。

在这荒无人烟的世界中少女们需要依靠自己的力量和智慧生存下来。进行探索时玩家可以获取多样的物品，并通过调合系统制作出更多新的物品，以此让游戏中的少女们能够协力继续生存下去。

充满魅力的人物设定

爱丽丝（アイリス）

温柔文静的少女。虽然有点大姐姐气质，但其实对自己不是很有自信，会不经意地向别人吐露自己的不安。为了成为能独当一面给予别人帮助的炼金术士而努力修行中。

声优 相坂优歌

泰姆（タイム）

冒险欲望强烈，以直觉采取行动。在探索和战斗中虽然都起带头作用，但偶尔会有意想不到的鲁莽之举。因为极其好动所以表面上容易被误认为是个粗暴的家伙，实际上却有着非常罗曼蒂克的一面。

声优 中村知世

西恩（シオン）

从其温柔的言谈举止来看容易被误认为是个优柔寡断的少年。但实际上非常冷静，擅长分析情报和部署战略。一方面因为不擅长向他人表露真心，看上去总是一副嘻嘻哈哈的样子。

声优 深町寿成

普利姆拉（プリムラ）

有非常强的使命感，从其冷静且充满自信的行动来看，容易被人误认为是非常争强好胜的性格。但实际上却非常胆小、怕寂寞且略显固执，总是无法展现真实的自我。

声优 生田善子

9.14 狩猎解禁



文 乌冬 美编 咕噜

经过了漫长的等待，本作的发售日和售价都终于确定下来，并且还公布了两款限定版主机，各位猎人是时候磨好刀（读作“存好钱”），准备迎接狩猎季节的到来吧。

3DS	ACT丨动作・狩猎	
	怪物猎人4	
	モンスターハンター4	
Capcom	日版	预定2013年9月14日
1～4人	5990日元	对应周边未定
相关报道：Vol.187、191、194、195、197、199、202、203		

怪鲛的生态①

难以想象的膨胀

利用巨大化的身体进行攻击

■像青蛙一样将下巴部分鼓起来的怪鲛。

▲用膨胀后的巨大身体展开的碾压攻击，中了的话会变成雪人状态，一定得注意。

怪鲛就是上次“前线”中介绍的斯库亚基尔的成年体，和斯库亚基尔一样，怪鲛也能将身体迅速膨胀，并且比起幼体的膨胀能力更强，一般情况下能将身体膨胀成原来的数倍袭击目标，为什么它的身体能有如此急遽的变化，猎人公会目前还在调查中。

游弋于冰海的两生种怪鲛 冰铠巨鲨

栖息于冰海的两生种怪物，最大的特征是能将积累于体内的特殊体液喷出，从而把周围的气体凝结成冰覆盖在自己身上形成“铠甲”（插图为覆盖了冰的姿态）。并且原来的姿态还能将体型膨胀到难以置信之大，所以被称之为“怪鲨”。



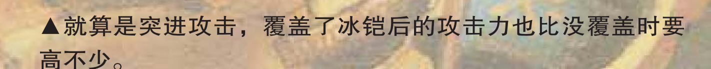
怪鲛的生态②

将冰铠覆盖于身



▲覆盖了冰铠的怪鲛，头部有着像角一般的锐利突起。

锐利坚固的冰之铠



▲就算是突进攻击，覆盖了冰铠后的攻击力也比没覆盖时要高不少。

怪鲛战斗中会将积累于体内的特殊体液喷出，从而把周围的气体凝结成冰覆盖在自己身上形成“铠甲”，厚实的冰铠能起到很好的防御作用，并且不止防御，怪鲛还能利用冰铠展开各种各样的攻击。

怪鲛的生态③

令人生畏的强烈攻击性

怪鲛食欲旺盛，只要是生物就都是它的捕食目标，当然猎人也不例外。特别是行走于冰面时，要时刻警戒来自于潜伏在冰层下的怪鲛的袭击。并且怪鲛吐出的体液还能夺走怪物的体温，或是将猎物冻住限制其行动。

斯库亚基尔也会从旁偷袭



▲在狩猎怪鲛时其幼体斯库亚基尔也会同时出现，稍有不慎就会遭到偷袭。

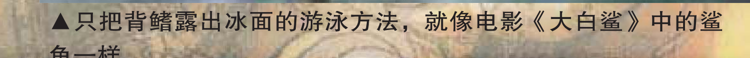
各种吐息攻击将猎人逼入绝境



▲因为怪鲛的吐息有冻结的效果，所以应该是冰属性的，抓住它吐息时的间隙进行反击吧。

宛如大白鲨一样！





▲只把背鳍露出冰面的游泳方法，就像电影《大白鲨》中的鲨鱼一样。

古龙种

钢龙

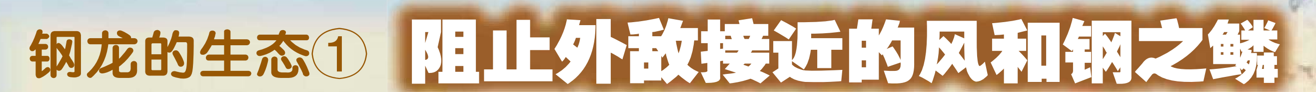
操纵暴风的钢之龙

有着如钢铁般的外皮、强韧的四肢和能覆盖全身的巨大翅膀的古龙种，它乘风一般的飞翔姿态令其有着“风翔龙”的美名。因为钢龙能操纵风，从而让身体四周产生一层“风壁”让人无法靠近，更别说猎人要将武器砍到它身上了。

▲拥有强大力量的古龙种，本作中除了钢龙还有其他古龙种存在。

拥有强大力量的怪物

▲面对着钢龙威吓的猎人。



钢龙扇动巨大的翅膀能刮起风力极强的狂风，加上其自身宛如钢铁般的鳞甲，所有向钢龙展开的攻击都要先接受这两道“墙壁”的考验，战斗中如何突破这两道障碍是狩猎钢龙的重点。



■钢龙引起的巨大龙卷，碰到的话可不是开玩笑的。

■接近钢龙周围的风壁的话猎人就会被狠狠弹开。

▲就算突破了风壁，还有钢铁般的鳞甲在等待着猎人。

钢龙的生态②

在空中行动自如的飞行能力

钢龙最引人注目的地方就是其巨大的翅膀，利用这对翅膀钢龙在空中能行动自如，这对于猎人可是非常大的威胁。钢龙滞空时的各种攻击非常强力，如果没有好的对策，马上就会成为猫车的乘客。

滞空状态的强力吐息

灵活多变的空中盘旋

▲钢龙飞在半空时不仅猎人的攻击难以命中，而且它还会展开强力的攻击。

►风翔龙可不是虚有其名的，滞空时会做出各种盘旋动作，非常棘手。

对付空中的对手，跳跃攻击会成为攻略的关键吗？

对付像钢龙和火龙等会飞行的怪物，使用弩炮还好，近身武器的猎人要命中可得费更多工夫。不过本作加入了跳跃攻击，说不定从空中对目标展开攻击会更容易命中。





一口气接近并展开攻击

▲跳跃攻击不仅更容易打中，而且还能打到头部和翅膀等位置较高的部位。

随从猫和行动倾向

作为猎人好帮手的随从猫在本作加入了和其自身能力息息相关的新系统“行动倾向”，下面来看一下。

影响随从猫行动的“行动倾向”

行动倾向是随从猫所拥有的能力的分类，根据行动倾向的不同随从猫在战斗中表现也会有所不同。

行动种类 爆弹

会投掷小爆弹或举起大爆弹突进的攻击特化型行动倾向，要注意爆弹的爆发对猎人也有判定，小心不要被波及进去了。

最擅长使用爆弹的攻击！

▶大爆弹的攻击非常强力。



行动种类





回复

使用各种回复手段进行辅助

以回复能力为主的行动倾向，任务中会吹回复笛和解毒笛等对猎人进行辅助，面对难对付的怪物时回复的压力会减小不少。





◀随从猫的回复手段对整个区域内的同伴都有效，就犹如急救箱般的存在。





擅长支援的行动倾向，这类随从猫会告诉猎人大型怪物的情报，而且还会设置麻痹陷阱，在各种情况下都能发挥作用，好好利用的话能令狩猎更加有效率。

■将各种关于怪物的有用情报告知猎人，对于新手猎人来说有一定帮助。

告诉猎人怪物的情报！



设置麻痹陷阱



■设置能暂时停止怪物行动的麻痹陷阱，赶快做好攻击的准备吧。

更具行动倾向附加的能力——倾向技

倾向技
回复赠物

根据行动倾向的不同，随从猫还有着效果各异的倾向技。倾向技虽然只在特定的条件下才会发动，不过效果显著。



▲倾向技之一的回复赠物，随从猫在撤退时会偶尔留下应急药或生命粉尘等回复道具。

任务中招募野艾鲁

有着各种行动倾向的随从猫，除了主随从猫以外在任务中还可以招募野随从猫，任务结束后它们就会加入。

试着和野随从猫搭话吧

①通过对话招募

和地图中发现的野随从猫对话就能进行招募。





②任务结束画面时雇佣

任务结束时的结算画面会显示对话的野随从猫的雇佣信息，选择喜欢的雇佣吧。

③艾鲁看板

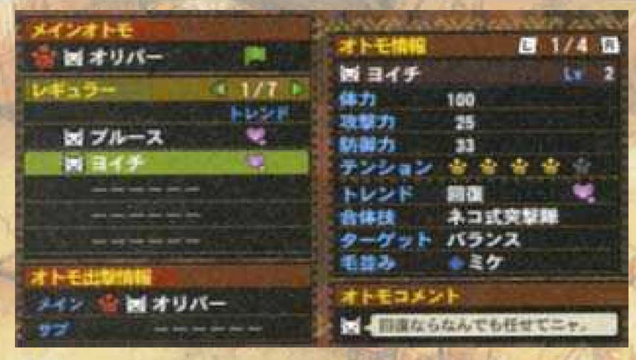
雇佣来的野随从猫可以在自宅的艾鲁看板上进行管理，好好管理让它们活跃于战场吧。

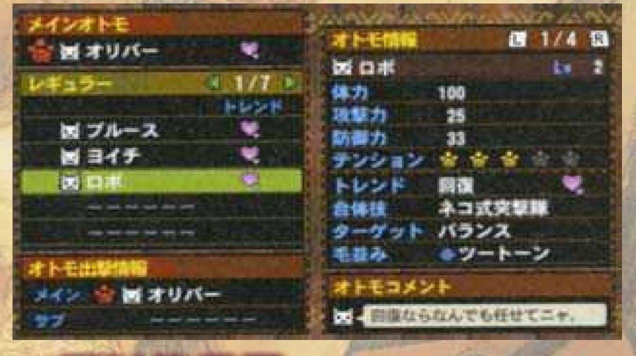


固定随从猫的组合会使行动倾向发生变化

从雇佣的野随从猫中可选出 5 只作为固定随从猫，他们就是狩猎时带的副随从猫的备选。固定随从猫根据行动倾向的种类和数量的不同组合，会发生行动倾向和能力上的变化。

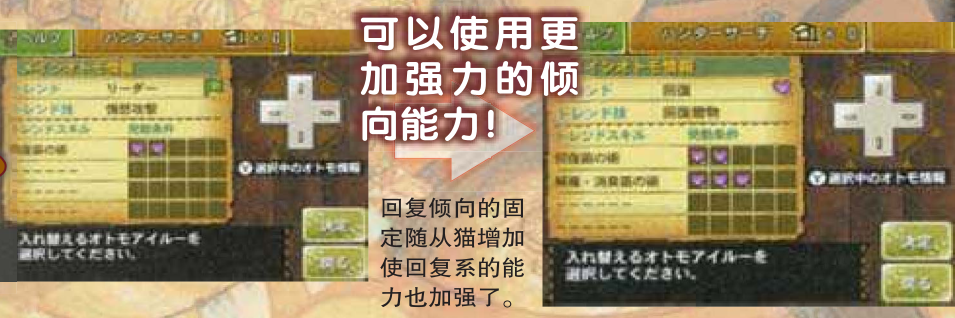
以“回复”行动倾向为主构成的固定随从猫的能力变化





只有主随从猫才有的特殊行动倾向“首领”

主随从猫有着自己的专用行动倾向“首领”，是一个会根据固定随从猫的行动倾向组合而变化的特殊行动倾向。



可以使用更加强力的倾向能力！

回复倾向的固定随从猫增加使回复系的能力也加强了。

复数行动倾向组合的情况

当固定随从猫中的行动倾向不同时，会根据倾向种类的数量决定可使用的能力，大家可以参考右边的例子。

组合例① 回复 ×3、爆弹 ×2

▶回复倾向的随从猫有3只的偏向防守的组合，攻击能力虽然稍低，但回复能力非常充实。

组合例② 回复 ×2、爆弹 ×3

▶这是3只爆弹倾向随从猫的组合，可见能力也变得偏于攻击了。

文 胧月 美编 咕噜

マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー

让马里奥和路易协力闯关并带来漫画般的故事，这是《马里奥与路易RPG》的魅力所在。新作的舞台被设定在路易的梦中，往返于现实与奇妙的梦中世界，兄弟俩将进行一场爆笑而异想天开的大冒险。本次“前线”将介绍游戏的主要角色和大体剧情，马里奥和路易两人的多彩动作也一并公开。

3DS	RPG丨角色扮演		
	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险		
	マリオ&ルイ−ジRPG4 ドリ−ムアドベンチャ−		
	Nintendo	日版	预定2013年7月18日
	1人	4800日元	对应周边未定

新的冒险竟发生在路易的梦境？

现实世界中的角色们

现实世界是马里奥、路易以及碧奇公主等耳熟能详的老面孔安宁生活的地方，这里不仅有他们生活的蘑菇王国，还有睡精博士长掌管的枕头岛。另外在《马里奥与路易RPG3》中活跃的黄星星，则会担任游戏中的入门导师。

路易

马里奥的可靠搭档

本作的另一个主人公，马里奥的双胞胎弟弟。这次他不仅会像系列以往作品中一样大展拳脚，更是游戏的关键——想要进入梦中世界，就必须借助路易的力量。

马里奥

蘑菇王国的超级英雄

本作主人公之一，利用休假前往枕头岛游玩，没想到碧奇公主却被抓到了梦中世界，假期也不得片刻安宁的他要和弟弟路易一同展开英雄救美的冒险。

黄星星

在现实世界向玩家提供各种建议



前作中就登场的态度高傲的星精族少女，与马里奥兄弟俩共同冒险，会向玩家提供一些帮助建议。

往返于两个世界的大冒险

某天，居住在蘑菇王国碧奇城堡里的马里奥收到来自枕头岛主人的请帖，来到岛上度假。可就在观光途中，碧奇公主被不明人物掳到梦中世界，正在一无所措之际，大家惊奇地发现路易竟然能借助神奇枕头打开前往梦世界的门。为了营救碧奇公主，马里奥要往返于现实与梦境，展开惊心动魄而富有童趣的大冒险。

睡精博士

钻研“睡觉学”的博士，枕头岛的拥有人，他向马里奥等人发出请帖，邀请他们来枕头岛做客。



◀枕头岛以享受恬适的睡眠和治愈体验而闻名，马里奥一行初登岛屿之际也确实好好地放松了一番，但好景并不长……

▲在路易的梦境中延伸展开的奇妙世界，这个世界里也有着其特殊的居民。一些不明真身的敌人将阻挡在马里奥和路易的面前，妨碍哥俩的行动。

梦中世界的角色们

梦境中的角色并不全都是敌人，既有掳走碧奇公主的坏蛋阿库姆，也有枕头王国的梦王子和梦长老这样的己方角色。至于碧奇公主的下落，目前还没有人知晓。

阿库姆 马里奥与路易的敌人

企图征服世界的大坏蛋，名字的读音令人联想到“噩梦”一词。他是掳走碧奇公主的罪魁祸首，但目前还不知道该行动的用意何在。

路易 30 周年纪念 3DS LL 同捆版发售

按照之前一贯的规格，本作也将发售同捆了下载版记忆卡的限定 3DS LL，该限定版将与游戏同时发售，原价约合 1400 人民币。尽管听上去很便宜，运到国内被抬高两三百块也在情理之中。机身图案为三种颜色的路易剪影，对这位绿帽弟弟有所偏爱的玩家可考虑入手。

公主

万年被抓的公主

王冠、金发和一身粉红色晚礼服是碧奇公主的外貌特征，住在蘑菇王国的她有着天生的遭难气质，堪称马里奥兄弟俩的最大包袱，这不？这作中又被抓去了梦中世界。



▲路易毫无防范地呼呼大睡，完全没意识到旁边的碧奇公主被人掠走。

与同伴们协力救出碧奇公主吧！



梦长老

枕头国的长老

精通梦境世界中一切情报的枕头国的长老，他与王子一样会向马里奥兄弟提供各种支援，是个非常可靠的识途老马。



梦王子

枕头国的王子

传说在古老的年代就已经灭亡的枕头国的王子，是梦境世界中马里奥兄弟俩的领路人。

现实与梦境迥异的角色动作

本作以 A 键和 B 键分别操作马里奥和路易，进行攻击、回避等一系列行动，然而现实和梦境两个世界下的行动方式有着较为明显的差别。另外游戏还灵活运用了 3D 显示和陀螺仪功能，关卡设计相当值得期待。

锤击



▶挥下巨大的锤子击碎拦路大石，本作中锤子的作用不仅仅体现在『破坏』上，还可以用来按下墙壁上的开关。

现实世界的动作

玩家要同时操作马里奥和路易在各种地形上冒险，路上遭遇的机关和障碍物都要通过合理运用两人的单人动作来化解，比如我们熟悉的马里奥跳跃、锤击等等。当流程进展到一定程度，兄弟俩还能学会协力动作。在野外与敌人接触后触发战斗，除了经典的踩踏外，兄弟俩也可以用“兄弟合击”来创造巨大伤害。

回旋跳



▲马里奥站在路易的头顶，一边旋转一边跳向空中。它具备普通跳跃所无法企及的高度与距离，能越过通常无法跨过的沟，或跳过非常高的结实墙壁。

侧身回旋



▲马里奥和路易像钻头一般地回旋前进，该动作能帮助玩家通过狭窄的场所，也能破坏一些普通锤击无法奏效的障碍物。

豆丁马里奥



▶路易举起锤子将马里奥敲扁，变成豆丁马里奥，这样就能钻过一些矮洞或墙缝了。

跳跃

▲跳起后踩踏一名敌人，是最经典而常用的攻击方式。第一次踩踏可中断对方的行动，再度踩踏则可造成伤害。

滑板



▲乘坐高速滑行的滑板上发动兄弟合击，在靠近敌人时恰到好处地按下A键，马里奥便挥动大锤对敌人造成巨大伤害。

红龟壳 3D



▲时机得当地按键，兄弟俩接力以龟壳打击敌人，连续快速地造成伤害。

锤击



◀锤击不仅可用于破坏场景里的障碍，在战斗中也充分发挥作用。对于那些背上有刺、不方便踩踏的敌人，锤子是极好的打击利器。在挥动到最大幅度时按键可提升其威力。

梦中世界的动作

路易作为梦境中世界的开启人，将成为这个世界中的最重要角色。使用触控笔捉弄下屏上路易的脸，就会在梦中世界引发各种神奇变化。比如说，如果玩家拉扯路易的胡子，梦中世界的机关便可抓起马里奥，帮助马里奥飞到高处。战斗中，路易以附身马里奥的方式参与攻击，不仅能让马里奥的通常攻击更强，还可发动名为“奇迹攻击”的协力技。

▼给路易的鼻子搔痒，让他打出喷嚏，这样就能在梦世界里引发一阵风。风力将画面深处的立足点吹向屏幕外，马里奥就能借助着攀援到高处。



▲倾斜机身，利用 3DS 的内置陀螺仪操控路易球的滚动方向。球上附着的路易越多，威力也越大，有点《块魂》的感觉。

▲连打 B 键让路易们聚集在一处变成巨大的人肉巨锤，注意掌控锤子的平衡，准确攻击敌人。

要点 令战斗更为便利的“徽章”

发展流程的中途，马里奥兄弟俩可获得各式徽章。将这些徽章分别给两人装备上，再通过积蓄徽章槽来达到回复 HP、提升角色状态的效果。发动效果由徽章的组合方式决定，试验徽章的不同效果会是游戏中重要的收集乐趣。



▶在恰当的时机攻击敌人可积蓄徽章槽，到达最大值即可发动效果。

让初上手玩家也能放心游戏的辅助要素

本作充分照顾到没有玩过系列前作的新玩家，不仅会对进行过的流程予以概要简介，当玩家遇到难以获胜的战斗，还能查看敌方的弱点和行动模式，或短时间增强马里奥和路易的状态，麻麻再也不担心我过不了关了！







梦幻锤击

▲锤击的强化版，随着马里奥的一锤落下，大量路易挥动着锤子攻击屏幕中的多名敌人。

梦幻跳跃





▲现实世界中普通跳跃的威力强化版，看准时机踩在敌人头上，空中会落下大量的路易予以追加伤害。



文 阿鲁 美编 咕噜

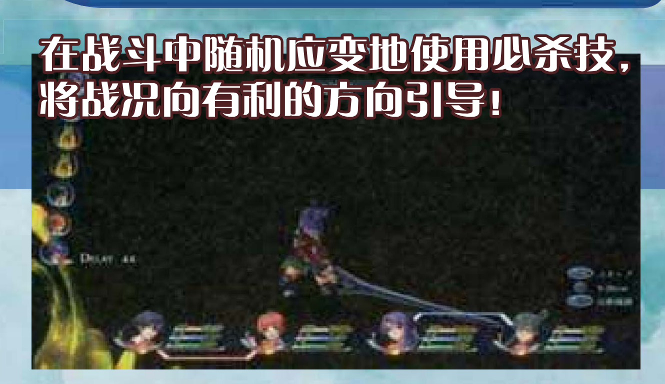
"《轨迹》系列"正统续作《闪之轨迹》的发售日和售价正式公布，说实话9月底发售比小编预想的要早很多，庆幸可以早点玩到游戏的同时也希望不要因赶进度导致游戏品质下降。这次为大家带来新角色、新舞台以及战斗的相关情报，一起来看看吧。

PSV

RPG丨角色扮演		
英雄传说 闪之轨迹		
英雄传说 闪の轨迹		
Falcom	日版	预定2013年9月26日
1人	7140日元	对应周边未定
相关报道：Vol.200、201、203		

战斗系统

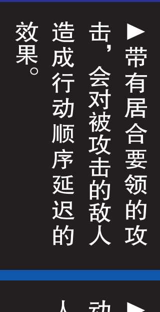
在战斗中随机应变地使用必杀技，将战况向有利的方向引导！



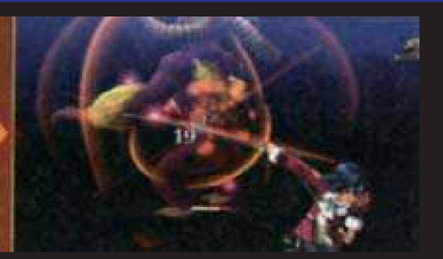
角色固有招式 必杀技

各角色升级后可以学会称为“必杀技”的固有招式，在战斗中可通过消耗CP来发动，技能效果包括攻击、回复、解除敌人技能、能力分析等，玩家需要根据战况来灵活使用。下面来介绍一下9位主要角色的其中一招必杀技。

CP是什么？ 发动必杀技需要消耗的点数，一般来说在命中敌人或被敌人攻击时可蓄积，CP的最大值为200。







▶带有居合要领的攻击，会对被攻击的敌人造成行动顺序延迟的效果。





▶解除敌人的魔法驱动，并且一定概率给敌人附加『炎伤』状态。





▶使用音波为范围内的同伴提升防御力，并且体力徐徐回复。

一击必杀的最强招式 S必杀技

当CP蓄积到100以上时，可以通过消耗所有CP来发动“S必杀技”。由于威力高于普通必杀技，因此常用在BOSS战或陷入危机时，往往能瞬间逆转战况。只要CP值在100以上，战斗时按△+方向键可立即发动指定角色的S必杀技。





▲手握光辉炫目的双手剑冲向敌阵，发动无数次斩击的阿尔泽特家传奥义，威力惊人。

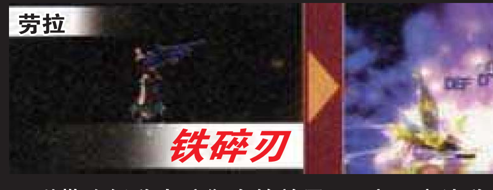


▶从地面的魔法阵里召唤出无数的塔，从四周向中央集中的强大能量向敌全体发射，压倒性的魔力让战场化为灰烬！





▲手中的太刀覆盖着火焰，以肉眼不可见的速度发出斩击攻击敌群体，神速的拔刀术是八叶一刀流的奥义。



▲附带降低敌人防御力的效果，一定几率让敌人陷入“气绝”状态。




▲攻击复数敌人，一定概率让敌人陷入“炎伤”或“混乱”状态。



▲双铳剑斩击和射击的复合攻击，对大范围的敌人造成伤害。



▲发射特殊的彻甲弹，解除敌人的魔法驱动并附带防御力下降的效果。



▲一定概率使敌人陷入无法使用必杀技的“封技”或“冻结”状态。



▲旋转枪身制造出巨大龙卷风，让复数敌人陷入“黑暗”状态。



人物介绍

维克多·S·亚尔赛德子爵
（ヴィクター・S・アルゼイド子爵）

『气势不错，就让我见识一下「八叶」的本事吧！』

43岁　使用武器：双手剑

湖畔小镇雷格拉姆的领主，武门阿尔泽特子爵家的家主，同时也是劳拉的父亲，被称为“光之剑匠”、以帝国最强的剑士而闻名。作风老派但自由豁达，没有贵族的傲慢。身为帝国军和领邦军两边的武术指导，对贵族派与革新派的对立感到担忧，于各地的中立派、明智派间奔走推动，想尽办法阻止内战。

安洁莉卡·罗格纳
（アンゼリカ・ログナー）

『啊哈哈，用不着那么拘谨哟。』

18岁　使用武器：小型手枪

看上去身材娇小，却是位年长的学姐。在里恩一行人遇到困难时毫不介意地给出了建议。虽然是平民出身，但自身的努力为其赢得了人望，在士官学院任学生会长一职。

托瓦·赫歇尔
（トワ・ハーシェル）

『哼，这也是所谓的女神的安排吧。』

19岁　使用武器：手甲

四大名门之一、罗格纳侯爵家的闺秀，有着自由奔放的性格。不穿学院的制服、而是穿着骑手服，骑着导力机车四处晃悠。除机车外，最喜欢的是女孩子，与托瓦的关系很好，使用的是东方流派的武术。

阿尔芬皇女
（アルフィン皇女）

『呵呵，那么还请多多关照了。』

15岁

皇帝尤肯特三世的女儿，以“有如天使般可爱”而被闻名于帝国，有着极高的人气。就读于圣阿斯特莱亚女学院，是里恩的妹妹——艾丽泽的好朋友。有点任性并且喜欢恶作剧，与同父异母的哥哥“某皇子”很合拍，兄妹俩关系还不错的样子。

舞台设定

湖畔小镇雷格拉姆

（レグラム）

位于巴利亚哈特西南，由阿尔泽特子爵家管理的艾贝尔湖畔的小镇。配备有通往南部莎萨兰特州的水上定期船，虽说也有人来这里度假，但更多的是来造访有着“光之剑匠”之称的子爵家家主所开设的“练武场”。起雾的时间较多，因此流传着精灵、妖精甚至魔物的传说，甚至还有 250 年前活跃于狮子战役中的“枪之圣女桑德罗特”的传说。

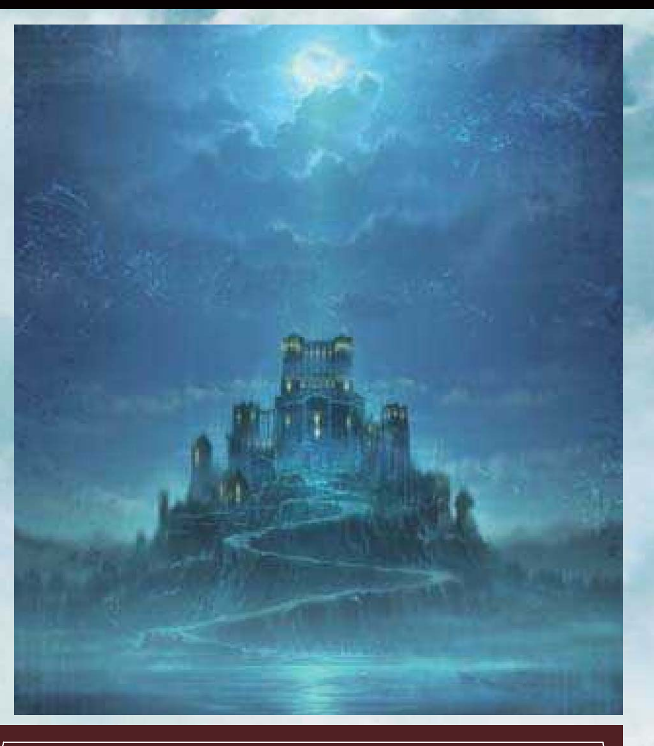


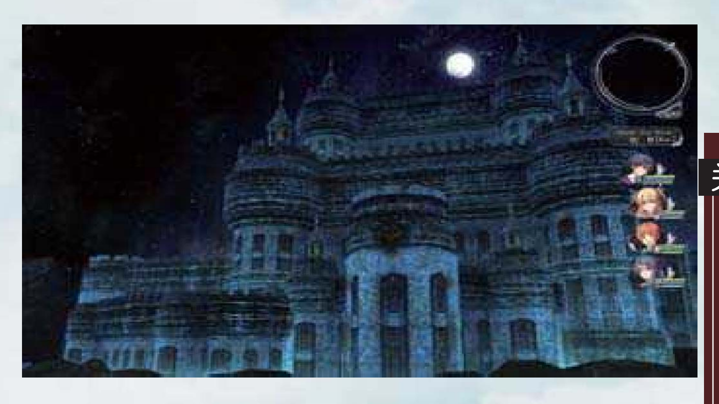




罗恩格林城（ロ－エングリン城）

雷格拉姆近郊，屹立于艾贝尔湖悬崖边壮美的古城。据说曾是圣女桑德罗特所率领的“铁骑队”的根据地，如今这座废弃的古城由当时的副长、如今的阿尔泽特子爵家负责管理。据说在月夜，圣女会以灵魂的姿态出现……





关键词 “枪之圣女”莉安努·桑德罗特

（リアンヌ・サンドロット）

对结束 250 年前的“狮子战役”有着极大贡献的“救国之圣女”，率领名为“铁骑队”的一骑当千的勇士们，驰骋疆场、引导和平。在帮助帝国结束内战、并于德莱科尔斯大帝即位后离奇死亡，对于其死亡原因众说纷纭，有说是在战斗中负伤的，也有说是遭到暗杀的，作为悲惨的女性在帝国广为人知。



关键词 四大名门

埃雷波尼亚帝国两大对立势力中，构筑“贵族派”核心的大贵族。是传统的保守势力，有尤西斯所在的阿尔巴雷亚公爵家、安洁莉卡所在的罗格纳侯爵家等。





初音ミク HATSUNE MIKU Project mirai 2

プロジェクト ミライ

3DS	MUG丨音乐		
	初音未来 未来计划2（暂名）		
	初音ミク Project mirai2（仮）		
	SEGA	日版	预定2013年秋
	1人	售价未定	对应周边未定
	相关报道：Vol.203		

6月28日SEGA公布了《初音未来 未来计划2（暂名）》的最新消息，介绍了前作所没有的触摸操作，以及角色们更多可爱的造型，另外前作中歌曲可以更换歌者的设定也得到了保留，不过目前没有看到怜的身影，距离发售日还有一段时间，更多的消息就让我们一起期待吧。



和前作相比本作有以下几个地方得到了进化：首先是角色设计，继续采用Good Smile旗下著名的粘土人（ねんどろいど）系列造型，但是可爱度翻倍，游戏中将会出现更加可爱的姿势和表情，萌度爆表；第二游戏系统大幅变更，收录了触摸和按键两种游戏模式，让玩家可以自由选择；第三游戏选曲继续保持“未来计划”系列的一贯特色，更多耳熟能详的人气歌曲都将在游戏中收录，并且都是无剪辑的完整版；第四大受好评的AR Live模式将得到保留，并且更加丰满，让玩家体验虚拟和现实交融的魅力；最后角色房间部分也得到进化，能和可爱的角色们愉快地度过每一天。

用全新的触摸模式 体验游戏的乐趣



和前作不同，在节奏游戏中本作除了按键模式，还添加了全新的触摸模式。触摸模式中上屏幕会有圆形的音乐标志，配合节奏，当标志和圆圈重合时点击下屏幕对应的颜色按键，当点击时间准确时就能取得COOL评价。音乐标志除了颜色标志外还会出现有箭头的标志，此时需要在下屏幕任意地方配合箭头方向滑动才能取得好的评价。






进化的《初音未来

按键模式也大幅更改！

前作中的按键模式在本作中得到保留，同时也发生了一些变化。在按键模式中上屏幕会出现有着按键字母的标志，当圆圈和按键重合时按下按键就能取得好的评价。当出现两个按键的时候需要同时按下对应的方向键和字母按键。

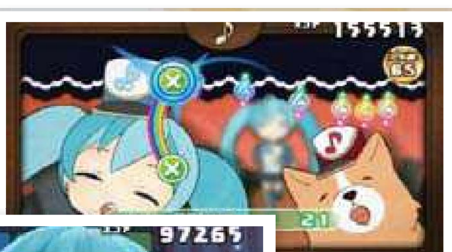




▼下屏幕会显示方向键和对应的字母按键，单一音乐标志按下两者哪一个都可以。









►双重音乐标志需要同时按下两侧按键，只有高难度下才会登场。



▲粗的线需要持续按下按键，彩虹线需要转动左滑杆。







▲随着难度的增加，下屏幕可以点击的颜色也会增加。





▲长线需要持续点击，彩虹色线需要不断画圈。

未来计划2》！



更换歌者体验不同音色的魅力！

前作中部分歌曲可以自由变更歌者的设定得到了保留，当然不只是歌曲PV中表现角色的变更，还包括演唱者声线的变更，能够听到不同角色演唱的歌曲，别有一番风味。

◀原版中由MEIKO演唱的歌曲。






收录更多全新的歌曲！

游戏中收录更多人气歌曲，下面为大家介绍其中几首。

1/6 -out of the gravity-

Music & Lyrics by ぼーかりおどP(noa)

《1/6 –out of the gravity–》（Music & Lyrics by ぼ–かりおどP），是一首让听众能够放松心情的名曲，这一次由粘土角色重新演绎PV，可爱度翻倍。





◀▲▼来到太空的初音终于摆脱了重力的限制，不知道原作PV中初音头发竖起的造型是否会得到重现。









《ピアノ×フォルテ×スキャンダル》（Music & Lyrics by OSTER project），很好地还原了歌曲中霓虹闪烁大都市风景，同时这首歌还将收录V家其他角色演唱的版本。








全新的角色服装

本作中同样准备了众多美丽的角色服装供玩家自由更换，在角色房间和PV中可以看到角色们穿着这些衣服的样子。

雪初音草莓白无垢

costume designed by 虹汰



自2010年起每年冬天，初音的故乡札幌都会选择一款造型的雪初音作为札幌雪节的代言人，这款白无垢造型正是2013年的雪初音造型。纯白的服装显得无比纯洁，红色的帽子将初音打扮得像一只可口的草莓大福。游戏中同样收录了她摘下帽子露出双马尾的造型。

《1/6 -OUT OF THE GRAVITY-》



costume designed by 太朗

将原创PV中的初音制作成全新的粘土形象，双马尾上巨大的蝴蝶结非常可爱，靴子上也能看到蝴蝶造型的装饰，是非常适合女孩子的服饰，头上的呆毛也很抢眼。






《スキャンダル》

costume designed by ぶーた

怪盗造型的服饰，更显得大家十分神秘，这首歌可以更替歌者，所以有不同角色的不同版本，全都各具特色呢。



METAL MAX 4 メタルマックス 月光のディーヴァ

继3代和2代的重制版过后，《重装机兵》这个老牌的日式RPG系列借助NDS平台渐渐走出了低谷。如今系列的正统续作宣布登陆3DS平台，宫刚宽、山本贵嗣和门仓聪的“铁三角组合”再度携手，为玩家们带来了全新的《重装机兵》！

文 苍穹　美编 Juxi

POCKET HALO 光盘视频收录

3DS

RPG | 角色扮演

重装机兵 4 月光歌姬

メタルマックス４ ～月光のディ－ヴァ～

角川Games	日版	预定2013年11月7日
1人	6980日元	对应周边未定

Story

距那场让世界几近崩坏、令人类濒临灭绝的传说的“大破坏”已经过去了50年，幸存的人类在荒废的世界中努力地重新构建起新的家园。

在一个名为“肯库利”的小岛上，少年日向与基布森博士和莎夏一同过着平静的生活。然而好景不长，怪人哥摩德突然袭击了小岛并抓走了基布森。

实际上，日向和基布森是“大破坏”50年前生人，他们在冷冻睡眠装置的庇护下度过了百年时光。

如今为了救出养育自己的基布森博士，日向与莎夏一同向着未知的世界展开冒险……

主要角色一举公开！

日向 ヒナタ



◀系列标准的“三人一狗”队伍配置。



▶日向的头上也带着作为系列主人公标志装备的防风镜。

职业：猎人　声优：下野纮

本作的主人公，女性科学家莫莉赛博士的遗孤，在冷冻睡眠装置中度过了百年的时间。在肯库利岛遇袭后，日向踏上了充满未知的旅程。

莎夏 サーシャ

▼虽然身为机器人，但莎夏与日向间仍流露着浓浓的姐弟情。





▲▼在冒险途中还会遇到形形色色的人物。



▲“人型摩托车”的概念实在奔放……

职业：战士　声优：佐藤奏美

如同日向的姐姐一般，实际上并非人类，而是机器人。莎夏拥有出色的战斗技术，行动以保护日向以及同伴们为优先，甚至能够变形成为摩托车。

▲本作的副标题“月光歌姬”所指的应该就是兹琪娅了。

►日向与兹琪娅的相遇，两人间会擦出怎样的火花？

兹琪娅 ズキーヤ

职业：艺术家　声优：白石真梨

武装集团“月光”的首领的孙女，自己也是月光组织的成员。兹琪娅擅长音乐，她动人的歌声一度唤醒了日向在沉睡百年后所失去的部分记忆。

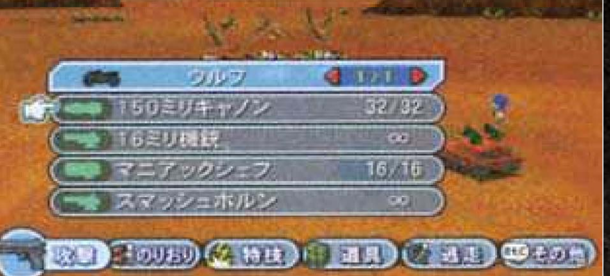
纳珀 ナッポ

兹琪娅的爱犬，性格温顺，可以作为战斗犬协同作战。

◄伊格尔口中的“明奇博士”相信系列玩家都不会陌生。

充满魄力的全3D战斗！

4代的系统以《重装机兵2 重装上阵》为基础，战斗也完全3D化，镜头会随着战况自动改变。再加上本作首次引入角色语音，也令战斗显得更加紧张刺激。

▲►战斗依旧是传统的回合制。

系列首次引入动画！

本作在开场和重要剧情时，都会以动画的方式演绎，动画交由STUDIO4°C负责制作。该工作室曾为《阿修罗之怒》、《凯瑟琳》、《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》等游戏制作过动画。








◀▼各种兵器的效果能直观地呈现出来。

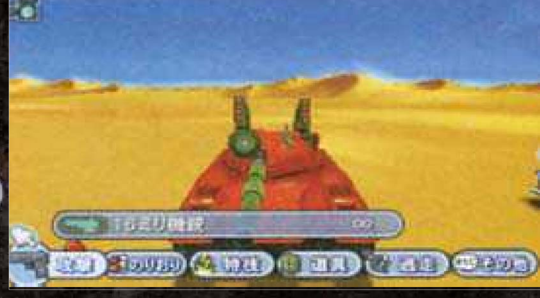
◀进入战斗时是传统的左右站位视角。

◀▼随着战斗的进行，镜头角度会自动发生变化。

◀右上角直接显示当前敌人的属性抗性和经验值、金钱的掉落情况。

丰富的战车和赏金怪物！

改装战车和挑战赏金怪物是系列的魅力所在，本作自然也不例外。建模完全3D化后，战车的各种细节改装都会直观地显示出来，而怪物的形象也更加鲜明生动。



▲系列全勤的“红狼战车”赫然在列！



战车涂装也能直观地显示！

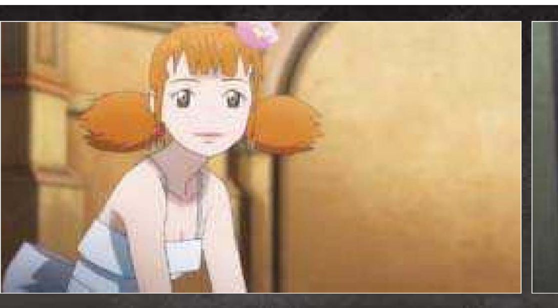


恐龙型生化战车登场！

▼►熊猫型赏金怪物出现！看样子是强制的白刃战。













往返于物质界和狂精神界、探寻事件的真相



RPG	角色扮演・迷宫探索	
PSV	灵偶异界 MIND≒0（マインド/ゼロ）	
Acquire	日版	预定2013年8月1日

《灵偶异界》是PSV平台上一款即将发售的原创迷宫RPG，游戏的世界观独到，灵偶系统给人一种“《Persona》系列”的既视感。在202辑的“拼盘”中为读者们介绍了本作的世界观背景，下面一起来看看游戏内容和个性系统方面的相关情报。

本作的流程可分为文字冒险部分、城镇部分和迷宫部分。文字冒险部分主要是在物质界搜集各种情报，逼近事件的真相。虽然大多数人不知道“灵偶”的存在，但因强烈情感所孕育出的邪恶灵偶会凭依到人类身上、对物质界产生巨大的影响。到底灵偶的起源是什么，世界又发生了什么？种种谜团会随着剧情逐一解开。城镇部分则与同类游戏类似，除了能够买卖道具外，还可以在绪方洋一的侦探事务所接受各种委托。迷宫部分就需要操纵主角一行突入狂精神界，探索这个与现实似是而非的世界，驱使灵偶作战。

游戏中的技能是以卡片的形式呈现的，根据所用灵偶的不同，角色间所擅长的技能也有所差异，玩家可以通过装备技能卡，弥补角色的不足或是进一步强化其长处。在神秘的古董商店“Moment”，可以通过合成令技能卡的等级提升、效果强化，用特定的技能卡组合时，还能进化出全新的上位技能。在之前报道的战斗系统中尚未公开的TP也已经明确效果，消耗TP可以在战斗中进入特殊的“爆发状态（BURST）”。此状态下角色能够连续行动，趁敌方无法反击时展开压倒性的攻击，或是连续回复令队伍转危为安。（文：苍穹）



▲古董商店会随着流程的推进开启。

◀女主角千景纱菜与其灵偶。

▲角色等级提升后，所能装备的技能卡数量也会增多。

◀进入爆发状态后TP会不断减少，敌人则如同静止了一般。

阵法之妙，变化万端！



SLG | 模拟・战略
3DS 三国志
三国志
Koei Tecmo Games | 日版 | 预定2013年9月19日

“《三国志》系列”宣布登陆3DS，不过与2010年发售的《三国志DS3》一样，是以《三国志Ⅴ》为基础制作的。5代是系列中内政较为简洁的一作，玩家并不需要花费太多的心思在开垦和治水等方面，系统的魅力全部展现在战场之上。偃月、锋矢等十余种阵型在机动力和攻、防方面各有利弊，玩家需要根据兵种和地形合理调整，才能应对变幻莫测的战场。

3DS版新增要素如下：①新增“名君冠军道场”模式，官方会定期配信一些任务目标供玩家挑战，成绩还可以通过网络与其他玩家一较高下；②引入《PK版》特有的势力编辑、都市编辑等功能；③NDS版的“英雄战斗之路”模式、“武将卡片”收集要素得到保留，前者对应网络排行功能；④追加新剧本、新武将、新阵型以及更高的“超级”难度。（文：苍穹）


▲5代的内政系统非常简洁，比较适合新玩家上手。


▲阵型是本作的最大魅力，战斗系统值得反复玩味。

战国乱世再掀武将风云！



SLG | 模拟・战略
3DS 信长之野望
信长の野望
Koei Tecmo Games | 日版 | 预定2013年9月19日

登陆3DS平台的《信长之野望》首作选择以系列第四作《武将风云录》为基础，实际上早在2001年GBA上发售的《信长之野望》，以及2008年NDS上发售的《信长之野望DS2》都是基于《武将风云录》制作的，究竟3DS版又有什么区别呢？

首先，本作追加了4个全新的原创剧本，并引入一百多名新武将，使得游戏中武将的人数突破800人；其次，系统加入《PK版》惯有的武将编辑功能，可以让玩家随心所欲地调整角色的能力值；角色的头像全部采用最新的《天道》版，武田信玄、上杉谦信等知名历史角色甚至有系列历代的头像可供选用；此外，NDS版中颇受好评的挑战模式“群雄争霸”得到保留；当然，本作还对应3DS的邂逅通信，玩家间可以相互交换自创的新武将。《武将风云录》强调“文化”与“技术”，文化度上升后金钱收入和商业价值也会随之上涨，并能触发洋人传教等事件，技术值提升后才能开采金矿、制造铁炮和铁甲船。

（文：苍穹）


▲织田信长这样的知名人物有系列历代的头像可供选择。

▲武田家的战术“风林火山”发动，骑兵能力得到大幅强化。

实名航空公司大集合！



SLG | 模拟
3DS
我是航空管制官 机场英雄3D 那霸 附加版
ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 那覇 PREMIUM
Sonic Powered | 日版 | 预定2013年8月8日

模拟机场运营的“《机场英雄3D》系列”再推新作，这次的机场选择冲绳县的首府那霸市，于机场中起落的飞机来自日本国内外的实名航空公司，此外还有自卫队、海上保安厅和美军的飞机作为客串“演员”登场，当然游戏是不含任何战斗要素的。那霸机场的最大特征是政府和民众共用同一条滑行跑道，无论客机或军用机均彼此不隔离地自由起飞降落。南国的岛屿气候变化无常，另外要注意与美军飞机保持距离，有着之前的羽田版或檀香山版都无法体验到的紧张感。

本作中拥有一种“我管硬币”，主要根据玩家通过各关卡时获得的成绩而等比获得，与其他3DS玩家（不限定游戏）发生邂逅通信同样有机会入手。该硬币用于解禁高难度关卡、隐藏关等深度要素，令玩家的模拟运营更加具有回报感。

（文：胧月）


▲蓝天白云虽是冲绳的代表景观，但多变的气候让玩家一刻也不能大意。


▲机场临海而建，每时每刻都起落着平时不太能见到的机种。


▲该飞机的目的地是香港，似乎还可以从机舱内向外张望。

在游戏中也继续“废”下去吧！



AVG | 文字冒险・恋爱
PSV
在游戏里我的青春恋爱物语果然也有问题
やはりゲームでも俺の青春ラブコメはまちがっている。
5pb. | 日版 | 预定2013年9月19日

本作改编自渡航原创的轻小说《我的青春恋爱物语果然有问题》。原作讲述的是高中二年级学生比企谷八幡因为过去的种种经历导致性格出现问题而放弃交友，这一问题被担任生活老师的平冢静发现后，将他带到了另一个因过于完美而交不到朋友、导致性格发生问题的全校第一美少女雪之下雪乃所在的社团“奉仕社”。在这个以帮助他人为目的的社团里，这两个生活态度背道而驰但却有着一丝相似的人，与那些寻求帮助的人一起，上演了一幕幕问题重重的青春喜剧。

游戏剧本由原作者渡航监修，剧情方面与原作有着很高的联动性，为了体现原作主人公腐坏的内心，游戏中加入了“废人度”的设定，这个数值将随着八幡的言行发生变化。本作中推进剧情的选项有“行动”和“思考”两种类型，行动选项决定与女主角的好感度，而思考选项会决定主人公的废人度。在与女生单独相处而感到尴尬无话时，使用“话题卡”来打破沉默也是本作特有的系统之一。

（文：阿鲁）



▲说话毫不留情的雪乃，难怪交不到朋友。


▲机智的虎牙妹妹。

不仅是打理庭院，还要帮助森林发展

ETC	其他	
3DS	园艺妈妈 妈妈和森林的伙伴们 ガ-デニングママ ママと森のなかまたち	
Office Create	日版	预定2013年9月26日

《料理妈妈》的衍生作品《园艺妈妈》的最新作将于9月登陆3DS平台。和《料理妈妈》一样，这个系列也是迷你游戏合集，收录了各种和园艺内有关迷你游戏，包括了将植物排序、农作物装箱和运送农作物等。完成迷你游戏后可获得农作物的种子或幼苗种在自己的庭院内，通过不断地培育作物可获得庭院点数来扩充自己的庭院，从而种植更多的作物。不仅如此，从庭院中收获的花、水果和蔬菜还可以提供给在森林中经营店铺的动物们来完成它们的委托，帮助森林的发展，随着委托的完成动物们所开的店铺也会越来越多，使森林变得更加欣欣向荣。

（文：乌冬）

▲迷你游戏之一的将农作物分类装箱。



▲在自己的庭院内种下各种植物吧。



▲按照动物们的要求完成委托。

不良学生六重奏

AVG	文字冒险・恋爱	
PSP	维他命R VitaminR	
D3 Publisher	日版	预定2013年8月8日



作为D3 Publisher迎来成立五周年的纪念作品，“《维他命》系列”的最新作《维他命R》公布。本作中玩家扮演原本身为阿凡尼尔音乐学院图书馆管理员的西野优那小姐，机缘巧合之下要负责担当一年某个音乐班的老师。不想这个班级却是汇聚了学院中最严重的六名问题儿童的班级“ClassR”，班上的六名学生虽然拥有惊人的音乐天份，却对音乐演奏提不起丝毫兴趣。西野小姐的目的，就是让被称为“W6”的六人重拾对音乐的兴趣，顺利毕业。

除了可攻略对象“W6”以外，游戏中还有辅助角色“L6”，他们都是精英级别的音乐教师，与女主人公之间也有一定的互动，当然最重要的是，不管“W6”还是“L6”，都是24k纯帅的大帅哥。声优方面也一如系列传统，有铃木达央、小野大辅、井上和彦等大牌声优加盟，对恋声癖来说亦不可错过。

（文：白菜）



▲从游戏宣传上来看是占据第一男主角位置的藤重一真，声优是铃木达央哦。



▲被称为“W6”的问题儿童们。主人公真的能够管好他们吗？

文 kuma 编 半夏 美编 咕噜

神次元アイドル ネプテューヌPP



PSV

SLG丨模拟・育成		
神次元偶像 海王星PP		
神次元アイドル ネプテューヌPP		
Compile Heart	日版	2013年6月20日
1人	6279日元	无对应周边

于6月20号发售的《神次元偶像 海王星PP》是类似于《偶像大师》的美少女养成游戏。玩家扮演的制作人需要在180天内使培养的角色成为第一偶像。游戏背景被设定在一个名叫“游戏业界”的世界，游戏中的4位女神也都是有名机种的拟人。本作人设非常治愈，游戏过程中也是充满了各种杀必死。相信喜欢二次元软萌妹子的玩家们必定不会失望，下面就将为大家详细介绍这款非常体贴玩家的萌系之作。

POCKET HALO 光盘视频收录

游戏模式

游戏主要有4种游戏模式，分别为有故事剧情的制作模式（プロデュ－スモ－ド）、直接举办Live演出的无限Live模式（アンリミテットライブモ－ド）、与游戏中角色亲密接触的视觉模式（ビュ－ア－モ－ド）以及进行游戏音量等各项设定的设置模式（コンフィグモ－ド）。无限Live模式和视觉模式中的隐藏要素都必须通过制作模式解锁，所以玩家们一开始需要挑战的是制作模式。

制作模式的游戏流程

在这个被称为“游戏业界”的世界里住着4位女神，只要人们一直对她们怀有信仰的话，女神们就可以拥有守卫世界和平的力量。某日，“游戏业界”突然发生了剧变，由偶像大军的代表——MOB48（这名字真是无力吐槽）掀起的偶像热潮使人们对女神的信仰（シェア）大幅减少。失去力量的女神们只能踏上成为偶像的道路，努力增加粉丝数以夺回人们的信仰。

玩家扮演的游戏宅在接受4女神的召唤后便可选择一人成为其专属制作人，通过营业、课程训练及举办Live强化女神的各项能力以增加粉丝。本作中的4女神无论在人设还是声优任用上都属于诚意满满，并且本作中“女神化”（Live得分达到一定程度后女神们会变身）的设定也让女神的形象形成了一定的反差萌。下面就让我们来看看这4位个性十足的治愈型女神吧！



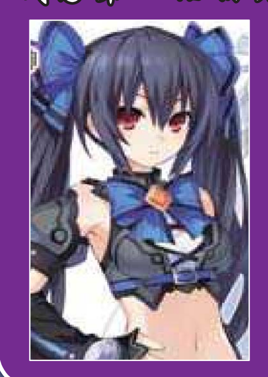
光看游戏标题就知道只能选我了吧！我可是有主角光环加持的哦！



守护普拉内图努（プラネテューヌ）的天然女神捏普图努（ネプテューヌ）

捏普图努的原型是 SEGA 旗下的 Neptune 主机。平日性格乐观开朗，略显天然呆属性。女神化后非常理智成熟。

当偶像什么的就交给我吧！马上就成为第一给你看！所以请选我吧！



守护拉丝缇修（ラステイショウ）的诺瓦露（ノワール）

原型是 PS1 主机。好胜心强且有明显的傲娇属性。女神化后性格与平日相差不大。

能帮帮我吗？以女神的名义就算当偶像也不会输的。还有这次不会再发脾气了……大概吧。



守护露维（ルウィー）的普兰（ブラン）

普兰的原型是任天堂的 FC 机。女神化后的普兰脾气非常暴躁，这与平日里性格安静的成熟形象形成了强烈的反差。

这一次是要成为偶像么。要不要和我一起努力呢？那么首先从游戏开始着手吧！



守护林波克斯（リーンボックス）的贝露（ベール）

从女神的衣着可以猜到其原型为 Xbox360。一眼看上去像是善解人意的大姐姐，但实际上是个深度游戏宅。女神化后的贝露看上去更加成熟冷艳。

游戏中设有各种各样的触发事件，对话的选项也会影响女神的能力值和与玩家的好感度。游戏中期还可与其他女神结成 2 人或 3 人的偶像团体，共同完成实现信仰（シェア）第一的目标。玩家每天都要在事务所画面里选择当天的活动内容，例如营业（营业），训练（レッスン），休息（オフ）等等。每天只能选择一项活动。一直持续工作的话女神会感到压力很大进而活动失败。若压力达到 100% 会直接 Game over，所以玩家也要适当让女神休息哦。在进行活动时有时会触发事件，出现选择对话框，玩家的选项会左右女神的好感度及能力值。每周及每月都会公布歌曲排行，一开始占据排行前十的全是 MOB48（真是有够丧心病狂）。另外如果 180 天后都还没有达到信仰（シェア）第一的目标也会导致 Game over。

操作解说

在游戏中需要通过对话推动剧情的发展，玩家可以通过以下操作方法提高游戏效率。



L	屏蔽语音跳过曾出现过的对话
□	屏蔽语音且全部跳过
R	按一次右上会出现 Auto 的图标，会自动进行语音对话推进剧情。再按一次的话语音自动再生会被取消
×	可开启或关闭游戏下方的文字对话框
△	可调出记录目前为止出现过的所有对话文本
○	确定（也可直接点击屏幕）

在对话时会出现选择对话框，玩家的回答会影响女神的能力和好感度。就算玩家用“□”开启对话全部跳过的模式，系统也不会跳过对话选项。在这里可以直接点击屏幕选择回答选项，或按□、△、○进行选择。



按 Start 键可以调出主菜单，以下为主菜单的详细说明。

选项	效果
Save	记录
Status	查看女神的能力和身体状况
Backlog	查看过往对话内容
Config	进行音量、语音等内容的设置
Tutorial	游戏的菜单及操作方法的说明
Quit	退出回到游戏标题菜单。因为游戏不能自动存档，所以如果不存档直接退出的话会丢失未存档的数据，这点请玩家务必注意



游戏画面解说

事务所画面

为了达成信仰（シェア）第一的目标，玩家需要每天在事务所里为女神安排日程。



主要项目	效果	子项目	效果
营业（营业）	增加粉丝人数和少量能力值，如果活动效果不好的话，可能会产生 Anti（アンチ）粉丝	宣传活动（宣传活动）	效果小，低风险且低回报
		活动（イベント）	效果中等（3 天后才能进行再预约）
		电视出演（メディア出演）	效果大（10 天后才能进行再预约）
		收录（收录）	效果中等（3 天后才能进行再预约）
训练（レッスン）	增加女神的各项能力值	发音训练（ボイトレ）	提升声乐能力（ボ－カルセンス）
		舞蹈（ダンス）	提升舞蹈能力（ダンスセンス）
		排练（リハ－サル）	平均提升各项相关能力
		练习（习い事）	提升知识
		集中学习（勉强会）	提升所有能力（再预约的话需要 7 天）
休息（オフ）	减少压力（ストレス）	完全休息（完全休暇）	花费三天的时间使压力完全消除，会增加胆量
		放松（リフレッシュ）	减少少量压力，会与女神的妹妹们进行交流
		交流（交流）	与另外三位女神交流，提升友情，有助于以后结成两人或三人团体
		约会（❤）	提升与所培养的女神的好感度
移动（移动）	移动事务所到他国进行活动	普拉内图努（プラネテュ－ヌ）	把事务所搬到普拉内图努进行活动
		拉丝缇修（ラステイショウ）	把事务所搬到拉丝缇修进行活动
		露维（ルウィ－）	把事务所搬到露维进行活动
		林波克斯（リ－ンボックス）	把事务所搬到林波克斯进行活动
LIVE	在有曲目和胆量（ガッツ）数值满足的情况下可举办 Live		

数据查看画面

所培养女神的各项数据可以通过触摸画面左下方绿色字体的“Personal skills status" 或按“Start”开启主菜单在“stauts”查看。

1、所培养女神的各项能力数据，例如信赖、表现力、知识等能力数值的多少和等级。



能力	具体效果
信赖	会影响事件的触发几率和内容
声乐能力（ボ－カルセンス）	会影响 Live 上女神化的时间
舞蹈能力（ダンスセンス）	会影响 Live 上观众的满意度
表现力	有助于 Live 的得分上升
知识	会影响事件的触发几率和内容

2、事件达成率（イベント达成率）。具体包括，主要事件（キ－イベント），特殊事件（SP イベント），活动事件（活动イベント），休息事件（オフイベント），恋爱事件（恋爱イベント）以及综合达成率（综合达成率）。

3、可查看胆量（ガッツ），压力（ストレス），粉丝（ファン）和 Anti 粉丝（アンチ）的数据。

名称	内容
胆量（ガッツ）	在特定事件中，会提升活动的成功率
压力（ストレス）	达到 100% 会直接 Game over
信仰（シェア）	现在的信仰占有量
Anti 粉（アンチ）	会影响信仰的上升



▲按△可查看信仰（シェア）的排名。上方分别表示四个国家中的排名，下方表示总的排名。

注：制作模式中的 Live 画面说明及操作方法请参考后文“个性十足的 Live 模式”部分。

个性十足的 Live 模式

在制作模式中玩家可让自己培养的女神在舞台上进行现场表演，游戏中期组建团队的模式开启后可供操作的角色最多能达到 3 人。除此之外游戏还专门设置了“无限 Live 模式（アンリミテッド・ライブ）”。在无限 Live 模式中玩家可以直接从 4 名女神中选择 1 ～ 3 人，并按自己喜好选择舞台、服装、曲目等举办 Live 表演。并且在无限 Live 模式中玩家不仅可使用制作模式中无法使用的道具，还可在舞台上自由放置已解锁的装饰物，为 Live 增添趣味色彩。



在完成以上对主唱，舞台，曲目等得选择后，菜单会进入到下一级更详细的舞台设定菜单。以下是此级菜单的操作方法：

Live 设置（Live setup）

菜单选项	制作模式	无限 Live 模式
团体（ユニット）	无此选项	可选择 Live 上的主唱人数。共有单人（ソロ），双人（デュオ），三人（トリオ）三个选项
主唱（ボ—カル）	无此选项	选择进行表演的女神
舞台（ステ—ジ）	选择舞台背景，舞台的选择会对表演的评价产生影响	同左
舞台效果（エフェクト）	可选择 3 种舞台效果，提升观众的满意度。舞台效果与角色的女神化有直接关系	同左
曲目（ソング）	选择表演曲目	同左

操作	内容
左摇杆或方向键	移动手指图标
右摇杆	画面前后推进
○键——抓住（掴む）	当图标放置到角色头上的时候按下○键时可拾起角色进行移动。但要注意的是角色只能在舞台的红色虚线内移动。如果舞台上不只一人的话，在移动角色时也要注意不能覆盖其他角色的范围。抓住角色后按□键，画面右方会出现“MIRROR”字眼，此时角色的舞蹈动作方向会变成反向模式。舞台上若是进行团体表演的话，玩家可以尽量活用此项功能使表演更加丰富。再次按下○即可放下角色
△键——命令（コマンド）	制作模式：可以初始化角色位置（キャラ位置初始化），变更服饰（衣装变更），回到上级菜单进行 Live 的重新设定（ライブ设定の变更）以及直接开始进行 Live 表演（ライブ开始）
	无限 Live 模式：不仅包括和制作人模式下的内容，玩家还可以追加舞台道具（オブジェクト追加），删除所有舞台道具（全オブジェクト削除），存储舞台设置（プリセット登入），读取舞台设置（プリセット読み込み）
Start 键	设定完成，开始 Live 演出

Live 表演的操作方法

操作	效果
○、△、□	分别控制三种舞台效果
↑＋○	普通俯视镜头
↑＋↑＋○	拉近俯视镜头
↑＋↓＋○	拉远俯视镜头
↑＋→＋○	右侧俯视镜头
↑＋←＋○	左侧俯视镜头
↓＋○	普通仰视镜头
↓＋↑＋○	拉近仰视镜头
↓＋↓＋○	拉远仰视镜头
↓＋→＋○	右侧仰视镜头
↓＋←＋○	左侧仰视镜头
←＋○	普通特写镜头
←＋↑＋○	拉近特写镜头
←＋↓＋○	拉远特写镜头
←＋→＋○	右侧特写镜头
←＋←＋○	左侧特写镜头
→＋○	普通镜头
→＋↑＋○	普通拉近镜头
→＋↓＋○	普通拉远镜头
→＋→＋○	右侧普通镜头
→＋←＋○	左侧普通镜头
左摇杆	上下左右推动使拍摄镜头上下左右旋转
右摇杆	上下推动使镜头拉近拉远
后触摸板	当右侧绿色槽的数值达到 200% 时，在 PSV 背后的触摸板两手从中间往两边滑的话可使角色女神化。女神化后的角色不仅外形会发生变化，歌声也会变得非常成熟哦

来视觉模式发挥你的绅士本色吧！

在视觉模式中，游戏画面会变为竖屏。除了触屏菜单下的角色选择，服装变更等功能外，关闭菜单后使用左摇杆可以旋转角色，右摇杆可以控制远近大小。玩家可以直接触摸画面上的角色让其做出各种各样的反应。在这里相信不少男性玩家会尽情发挥自己的绅士本色吧。此模式中还有闹钟功能，到时间时画面上的角色会说出特定台词哦。按 × 可返回到标题菜单。





奖杯一览

本作共有 1 白金、4 金、12 银、22 铜共计 39 座奖杯。各项奖杯的具体入手方法如下。

奖杯	图标	名称	获得条件
白金		パ－フェクトプロデュ－サ－	获得所有奖杯
金		ネプテュ－ヌ・マスタ－	触发所有关于捏普图努的事件(容易错过的事件有: 团体的结成及解散; 两人/三人团体的舞蹈训练; 到别国举行个人 Live/ 在交流时，自身的信仰 (シェア) 高于或者低于对方而触发的事件)
金		ノワ－ル・マスタ－	触发所有关于诺瓦露的事件
金		ブラン・マスタ－	触发所有关于普兰的事件
金		ベ－ル・マスタ－	触发所有关于贝露的事件
银		REAL ネプテュ－ヌ	达成捏普图努的真结局
银		REAL ノワ－ル	达成诺瓦露真结局
银		REAL ブラン	达成普兰的真结局
银		REAL ベ－ル	达成贝露的真结局
银		らぶらぶネプテュ－ヌ	和捏普图努的爱情度达到 MAX
银		あいしてノワ－ル	和诺瓦露的爱情度达到 MAX
银		こいするブラン	和普兰的爱情度达到 MAX
银		むちゅうベ－ル	和贝露的爱情度达到 MAX
银		ぼちぼちネプテュ－ヌ	达成与捏普图努的 GOOD END
银		まあまあノワ－ル	达成与诺瓦露的 GOOD END
银		そこそこブラン	达成与普兰的 GOOD END
银		まずまずベ－ル	达成与贝露的 GOOD END
铜		がつかりネプテュ－ヌ	达成与捏普图努的 BAD END
铜		どんよりノワ－ル	达成与诺瓦露的 BAD END
铜		いらいらブラン	达成与普兰的 BAD END
铜		とほほベ－ル	达成与贝露的 BAD END
铜		ネプテュ－ヌ起动	开始游戏
铜		卖れっ子アイドル	歌曲拿到排行榜第一位
铜		お前がナンバ－ワンだ	信仰 (シェア) 排行第一
铜		アイドルやってます	首次外出营业
铜		ワンツ－!	首次进行训练
铜		ファ－ストライブ	首次举行 Live
铜		お引越し	把事务所首次搬到别国
铜		元气でやってる?	首次外出玩耍
铜		女神候补生登场!	在首次选择放松 (リフレッシュ) 时会遇到女神的姐妹们并获得奖杯



奖杯	图标	名称	获得条件
铜		アイドルの壁	捏普图努：在对话选项里选择“头”（第 3 天）→“谛める”（第 4 天）→“自分で开ける”（第 30 天） 诺瓦露：选择“レッスン（第 5 天）→休ませる（第 8 天）→受ける（第 20 天） 普兰：笑わせる（第 20 天） 贝露：ゲーム起动（第 20 天）
铜		コ－ディネイタ－	获得所有的服装与饰品
铜		ミラインフィニティ	全曲目制霸
铜		女神デュオ诞生	首次结成 2 人团体
铜		女神トリオ诞生	首次结成 3 人团体
铜		チャレンジャ－魂	在制作模式下举办 50 场 Live
铜		ライブの达人	在 Live 中获得最高 Rank
铜		キャラクタ－初タッチ☆	首次触碰角色
铜		また会えたね	在视觉模式中解锁所有角色





一周目时，如果是为了快速达到信仰（シェア）第一的话，可以只参加课程训练里的集中学习（勉强会），然后其余时间全部排营业里德活动。中期开启组队的时候等 4 位女神的信仰（シェア）都升上来超越“其他”时，多用“交流”来增进信仰（シェア）值比自己高的女神的友情，这样的话一成功组队再到别国开场 Live 或者营业一下就可以马上达成信仰（シェア）第一。二周目后由于能力继承设定，各位女神都跟开了外挂差不多，到时玩家不想很快拿第一都不行……

一旦夺得信仰（シェア）第一游戏便宣告结束，拖延时间的办法是一直待在在本国发展。因为如果只在自己的国家发展的话，信仰（シェア）最大只能达到 25%。

只要 Game over 即可达成 BAD END。具体为 180 天拿不到信仰（シェア）第一或是压力（ストレス）达到 100%。所以玩家们可以通过课程训练刷压力值即可很快达成 BAD END，拿取奖杯。

Live 模式中右下方的绿色槽是靠舞台效果来刷的。舞台效果的发动则需要多靠镜头视角的调整和左摇杆的镜头旋转来达成。一周目的时候由于女神们的能力值都还较低所以可能很难马上实现女神化。但一周目以后能力值会被继承，所以越往后的 Live 中女神化会越来越好实现。

女神们只有在单人演唱属于自己的特定曲目时才能实现女神化。在女神进行 Live 演唱时直接触摸她们的话可以开启或者关闭演唱。

在 Live 演出时，如果在特定的时间点使用效果的话可获得更多额外的得分。请在观众们声援偶像时多多配合使用舞台效果。

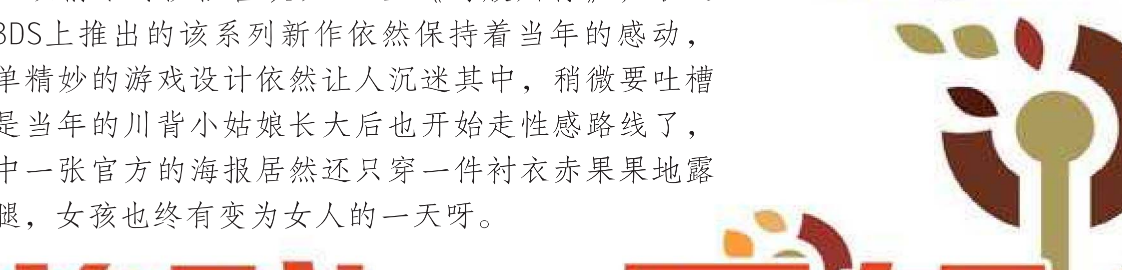
解散的话需要在营业菜单里再次和团体中的角色进行交涉。第二天的电视上就会公布团体解散的信息。

角色换装后如果从绅士角度观察会有意外收获哦！

玩后感

本作和其他养成类游戏相比，玩家没有培养方面的金钱上的负担，游戏结局也比较笼统所以角色的能力值也不会对游戏结局有直接影响。再加上培养的成果能直接继承到下周目，因此游戏目标达成方面和奖杯收集方面，本作的难度都不算很大。玩家们可以把更多的精力放在体验游戏带来的娱乐性上。目前游戏中的角色曲目共计只有 5 首，可供选择的服装和饰品也不算多，估计厂商的抢钱计划还在后头。不过总的来说是款难度不大，非常适合用来休闲的治愈型游戏。

文 Civily练



以前小时候很喜欢玩SFC上《海腹川背》，最近在3DS上推出的该系列新作依然保持着当年的感动，简单精妙的游戏设计依然让人沉迷其中，稍微要吐槽的是当年的川背小姑娘长大后也开始走性感路线了，其中一张官方的海报居然还只穿一件衬衣赤果果地露大腿，女孩也终有变为女人的一天呀。

游戏一品轩

本辑游戏推荐

血染红了迈阿密

PSV	迈阿密热线	
	Hotline Miami	
Dennaton Games	ACT	美版

本作原是2012年在PC平台推出的一款特别另类的独立游戏，说它另类是因为它以制造血腥为卖点并且有着藐视一切的态度，这种感受从游戏的宣传视频中就能很强烈地感受到，一出来就是林克、口袋妖怪、吃豆人等知名角色被男主角拿刀砍死或被汽车碾压得血肉模糊，小C第一次看完的时候毁三观啊！并且这款剑走偏锋的游戏居然也获得了IGN 8.8分的高评价，而近日这款颇受争议的黑暗血腥游戏登陆到了PSV平台。本作中玩家将扮演一名职业杀手，需要不断地接任务杀人赚钱满足自己奢华糜烂的生活。游戏的画面走的是复古像素风格，平面俯视视角似乎略显单调，但也更容易让玩家在任务关卡中判断自己的方位并实施战术，提供的35种武器都有着各自不同的特点，让战斗充满了技巧和挑战。比如小刀就是游戏中很实用的武器，一般站在敌人的视觉死角开一枪引起注意后周围的敌人会过来查看情况，如果角度卡得好能起到一夫当关万夫莫开的效果。不过这种阴损的招数在游戏中并不常能用到，更多的时候玩家需要用枪与敌人硬碰硬地火拼，但要注意的是开枪的时候一定要尽可能地站定，不然命中率会十分有限，而游戏中的BOSS战更具挑战性，除了要对众多武器属性有充分了解外还经常需要玩家自己制定有效的攻防策略。作为一款以暴力为主题的游戏，本作在死亡细节上下了不少功夫，不同的武器会造成不同方式的创伤，而死亡后倒下的样子也是千奇百怪，血迹、武器、随身物品都会随机散落到地上，让人觉得非常真实。此外，游戏中的面具系统也很有意思，作案前戴上猴子、青蛙、山羊等诡异的面具不仅给人心中带来犯罪的暗示，也会给主角的能力上带来一些变化。本作确实在系统、画面和剧情上都有着不少亮点，但小C个人还是觉得IGN给出的8.8分实在有点过高了，由于题材原因，怕血光和心里承受能力有限的玩家估计接受不了本作的暴力风格，喜欢硬派作品的玩家值得一试。



▲游戏中最不稀罕的就是血浆啊。



▲角色的头像看起来就不像善类。



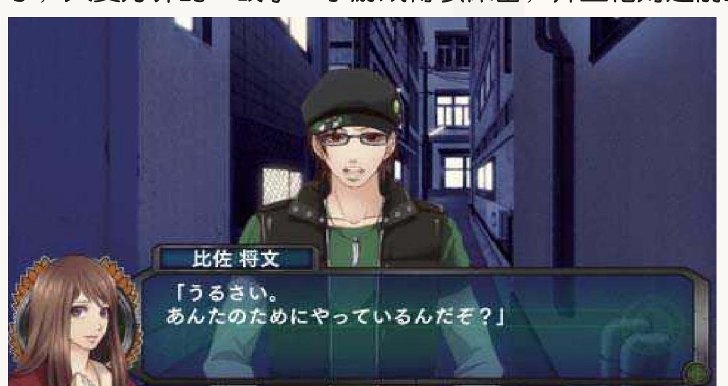
推荐给
恋爱文字冒险游戏爱好者·对校园热血题材感兴趣的玩家。

PSP 学院战争 毕业战线

スクール・ウォーズ ~卒业战线~

QuinRose	AVG	日版

QuinRose的高效率在业界是出了名的，在《学院战争》发售取得好评后，紧时隔半年又趁热打铁迅速在PSP平台推出了系列新作抢占市场。故事讲述了在前作中被百般折磨的女主角即将迎来最后的毕业，就在她以为能脱离苦海时却又卷入了一场充满阴谋的学生会战争。作为快餐型游戏，本作的风格能保持以往的水准都让人很欣慰了，大受好评的“战争”小游戏得以保留，并且相对之前的画面效果有了一定提升，最让小C满意的就是游戏热血、快节奏的风格，玩起来一点都不会觉得拖沓。在游戏最重要的剧情方面，感觉QR社没有太上心，似曾相识的剧情系统应该是从门下众多游戏中直接照搬过来的，不过这次女主角被“欺负”的卖萌画面似乎有所增加，也算是对玩家们的一点福利吧。此外，游戏也不免俗地搞了个鉴赏模式收录了各种CG和声优配音，熟悉前作的玩家应该能很快投入到这场“学院战争”中。



▲这么晚了在巷子里不太安全呀。

推荐给
Big Time Rush的粉丝们·音乐游戏爱好者

NDS BTR 幕后经历

Big Time Rush Backstage Pass

GameMill	MUG	欧版

Big Time Rush是美国一支主打青少年市场的偶像男孩团体，四个人不仅拥有迷人脸蛋并且还能歌善舞，在青少年中有着不小的影响力。本以为会是一款以团体成长为主线的模拟类游戏，但上手后却发现和想象中的有较大出入，整体更像是换了一套歌曲和皮肤的《应援团》。本作的结构还算简洁明了，跳过教程后进入菜单选中歌曲后即可开始玩耍，游戏的玩法自然不必多说，和《应援团》一模一样，根据系统的提示和音乐节奏在屏幕上进行点、划、拖等动作，而在歌曲进行过程中背景会有所变化，玩家可以看到被卡通形象化的四个帅哥在上屏各自翩翩起舞，要注意的是在触屏下方有一个能量槽，玩家只要保持连击让这个能量槽蓄满即可让某一段时间中获得的积分翻倍，而积分达到一定条件后即可解锁隐藏的海报照片。此外，本作还为那些喜欢高难度的玩家提供了专门的二周目HARD模式，歌曲的曲调没什么变化，但更复杂的节奏和谱面让人玩起来更加爽快。



▲跟着音乐的律动摇摆起来。

推荐给
动作游戏爱好者·衷爱索尼克的粉丝们

3DS 3D索尼克

3D Sonic The Hedgehog

SEGA	ACT	日版

相信玩过1991年初代《索尼克》的老玩家都对这部经典作品记忆犹新，在经过二十几年的岁月后，SEGA重新把该作进行升级登陆到了3DS平台。或许是因为太经典的缘故，游戏本身并没什么改变，甚至连操作手感都得以保留，SEGA更多的是在一些细节下功夫。画面在开启3D效果后，前后场景的层次非常突出，并不像一般的复刻游戏那般粗糙，并且SEGA还提供了一个非常复古的“街机模式”，在选择之后画面将再现电子管电视画面边缘会弯曲的效果，发色也会更加陈旧。在操作方面游戏的门槛有所降低，原本一些需要组合使用的动作可以直接在触屏上进行预设并自行切换使用，而最让小C动心的是本作的BGM可以使用两种不同的音源进行播放，原本就很经典的音乐被重新演绎后更加动听。有的玩家说《索尼克》是跑分游戏的鼻祖，小C虽不大认同这个观点，但那种风驰电掣、酣畅淋漓的游戏感觉即使在今天看来也依然优秀。

▲经典就是不管多久都会留在人们心中的游戏。

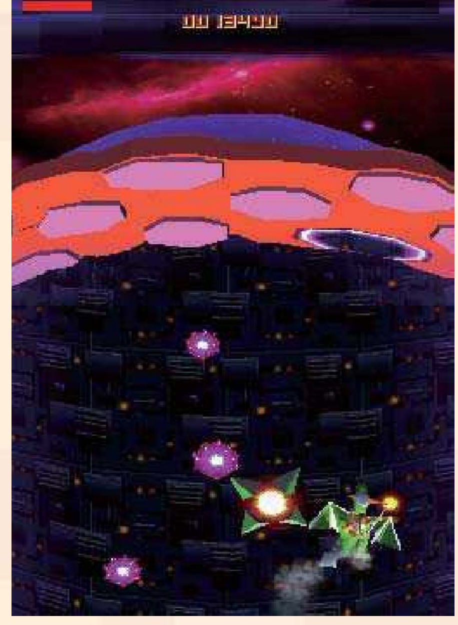
推荐给 喜欢动脑筋的玩家·系列作品的粉丝

3DS	图形拼字游戏e3	
PicrossE3		
Nintendo	PUZ	欧版

《图形拼字游戏e》是任天堂的一个游戏系列，巧妙的游戏机制与经典元素的组合让本作耐玩度十分高，而近日该系列的最新作再次强势推出。相对于前几作，本作只是在界面等小细节上有些变化，最核心的玩法得以保留，游戏中每行或每排上标注的数字代表连续出现的方块数，比如第一行的3、2表示该行分别存在连续3个方块和连续2个方块，玩家可以选择标记或翻开，感觉和扫雷有些类似，不过要注意的是点错一格就会增加游戏耗费时间，过关后的评价也会降低不少。游戏在平衡上做得不错，难度由易到难递增，基本上每个谜题解出来以后都会有一个马赛克图，并且不少还是当年8位机上的经典形象，怀旧感十分浓厚。不过要注意的是游戏后期难度非常高，基本点错8、9次左右就算输了，再加上格子非常小，稍不注意就会手滑点错，所以不经过精密的推理和操作是很难通过的，对自己逻辑有信心的玩家一定能在游戏中发掘到乐趣。

▲可爱的像素海鸥。

推荐给 跑分游戏爱好者·喜欢休闲游戏的玩家


▲躲开迎面飞来的旋转刀刃。

NDS	末日飞龙	
Armageddon Operation Dragon		
EnjoyUp Games	ACT	欧版

这几年跑分游戏流行和移动平台的蓬勃发展有着密切联系，而近日推出的本作讲述了在2037年有一个月球般大的小行星向地球撞来，女主角骑着自己的龙飞到宇宙试图寻找解决方法，并最终找到拯救地球的希望。本作的关卡是由若干各具特色的星球构成，游戏的画面组成很有意思，上屏是一个3D的滚动星球，下屏则是玩家可以进行操作的2D版面，结合起来并不会让人觉得别扭。既然是跑分，那一路自然有众多危险，个人以为相对手机上的“《神庙》系列”，本作的变化则丰富多了，玩家需要通过左右移动或跳跃来躲避深坑、粒子辐射等危险，而最难对付的是成群出现的激光球，一旦它们连接成一串，玩家将面临前后左右都是障碍的状况，跳跃时落点一旦没有预估对将很容易失误。本作在画面精细度上稍显逊色，但变化丰富且不以刷分为游戏目标，拿得起放得下，比较适合打发无聊的零碎时间。

推荐给 爱美的玩家·喜欢折腾的玩家

3DS	闪亮彩妆 时尚沙龙 我是美容师	
キラメキ おしゃれサロン！ わたしのしごとは美容师さん		
Sonic Powered	SLG	日版

对于爱美的女生来说除了衣服、鞋子外，另外一个最常折腾的东西就是化妆了，而本作就是一个主打美容的游戏，玩家在其中扮演一名见习美容师为前来的客户服务。我更愿意认为本作是一款“洗剪吹”游戏，因为大部分内容都是围绕着头发展开，洗头发、喷发胶、烫头发等一系列过程会忙得你不亦乐乎。比如顾客要求最多的就是剪刘海了，一开始顾客会在屏幕上给出她期望的形象，玩家需要在触屏上以笔当作剪刀勾勒出发线，由于判定十分宽松，只需稍加用心即可让屏幕上方的用户满意度保持在一个高的水平。而游戏中后期顾客的要求会越来越高，几乎每次都是由多个小游戏穿插在一起完成，开始确实觉得挺具有挑战性，但由于缺乏变化玩久了以后会觉得有些繁琐。此外，本作也和同类游戏相似，也可以用挣的钱购买衣服、饰品等物品打扮自己或客人，非常适合爱美的玩家来做“形象试验”。




▲用电热棒把长发卷起来。

推荐给 喜欢莉莉菲公主的朋友·喜欢休闲小游戏的玩家

NDS	莉莉菲公主	
Prinses Lillifee		
Tivola	PUZ	欧版

《莉莉菲公主》是德国女画家Monika Finserbusch推出的图书作品，不仅在欧洲广受欢迎，并且还被翻译成15种语言在全世界流行，而本作就是以莉莉菲为主角改编的一款益智类作品。游戏最大的特色就在于保持了原书的水彩风格，色彩斑斓的童话世界中加入了不少动态效果，飞舞的小精灵、流动的小河等元素给人生机勃勃的感觉，而玩家控制的莉莉菲公主也可以在空中飞翔。相比美妙的画面，本作的玩法就显得平庸不少，基本整个流程都是触发剧情玩小游戏，然后通过游戏奖励换取各式各样的道具和服装装扮自己，还好收录的小游戏不会显得很老套，玩起来还是让人心情愉悦，比如我个人就比较喜欢莉莉菲在海里骑海马躲避鱼群的游戏，不仅造型稀奇古怪的鱼让人觉得非常新鲜，在缝隙中快速穿梭也颇具挑战性。整体来说本作在画面上的亮点大于游戏本身，如果单纯抱着对游戏性的追求去玩本作或许会让你有点失望。

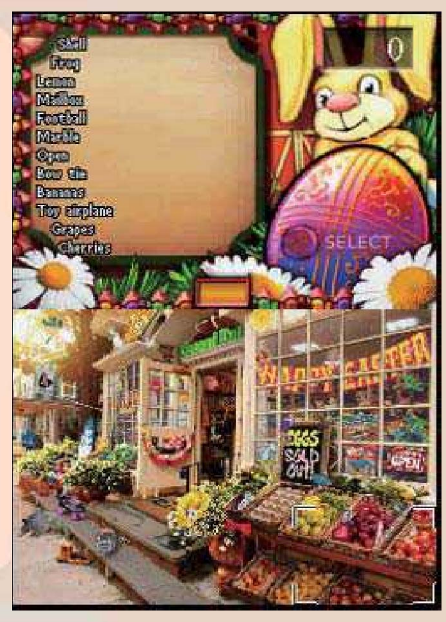


▲这种有特色的小清新画面实在是讨人欢心。

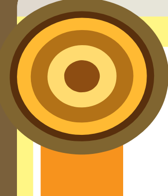
推荐给 对复活节感兴趣的玩家·喜欢收集的玩家

NDS	复活节彩蛋	
Easter Eggztravaganza		
Microvalue	PUZ	美版

本作是DSiWare上一款以复活节为题材的休闲类游戏，就如同复活节所象征的重生与希望，本作的画面也是色彩鲜艳充满了生机。作为节日主题游戏，相关的元素自然是不会少的，比如在拼图游戏中几乎都是几只兔子、彩蛋作为底图，玩家需要按照上屏提示把它们重新还原出来，而在“找物品”中则更加考验玩家的细心程度，要依次把词条中列出来的物品给找出来。要说本作最大的亮点应该就在于收集上了，色彩斑斓的彩蛋除了通过高分过关的方式获得外，还可以在某些场景中通过玩家的火眼金睛给“点”出来，而收集到的蛋都可以在你的陈列柜中看到。不知设计者是否把本作故意定位为轻度游戏，实际整体感觉复活节元素与收录的小游戏融合度并不高，都是点到为止的感觉，并且某些游戏的体验非常糟糕，在寻找一些东西的时候需要重复无意义的动作，对于那些对复活节没什么爱的玩家来说本作的吸引力非常有限。



▲这么复杂的场景不好找东西啊。



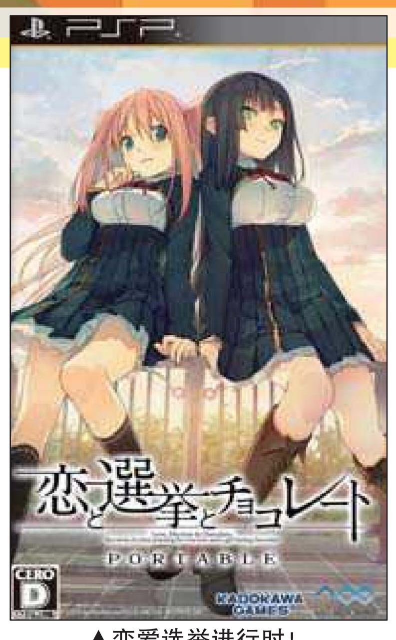
一品短消息

PSP/PSV

●《灵魂献祭》近日在港服推出了繁体中文版，游戏中玩家扮演一名为了逃离活祭的年轻人，在获得魔法书后利用各式各样的魔法来挑战巨大魔物，改变自己的命运。

●PSV上的热血动作游戏《海贼无双2》近日在港服追加了《排行榜王之路》和《九死一生包围网》两个新的中文剧本，热爱《海贼》的玩家不要错过了。

●移植自PC平台的恋爱游戏《恋爱与选举与巧克力携带版》近日发布了汉化版Ver0.9，因为不是最终版本，所以只对大部分图片和文字进行了汉化，有强迫症的玩家不妨等待下个更完善的版本推出。



▲恋爱选举进行时！

文 阿鲁、宇宙人、狼来了 美编 咕噜

由于早先已经放出了试玩版，因此游戏的基本要素和素质相信大家都已经非常清楚了。当然试玩版能体验到的东西非常有限，下面就随小编一起进入正式版庞大的世界里吧。

討鬼伝 TOUKIDEN

PSP/PSV

POCKET HALO 光盘视频收录

ACT ｜动作・狩猎		
讨鬼传		
讨鬼传		
Koei Tecmo Games	日版	2013 年 6 月 27 日
1 ～ 4 人	5040/6090 日元	无对应周边




泡沫之里



这里相当于《怪物猎人》的村庄，内部有着丰富的设施，玩家需要在这里整备、购买升级装备、培养大树、升级御魂、触发剧情等。

自家

1. 武具箪笥：可更换武器和防具。
2. 收纳箪笥：可查看、贩卖素材。
3. 跳界石：类似《怪物猎人》的集会所，可以单机挑战也可以联机同乐。
4. 信件：查看 NPC 发来的信件。
5. 传记：查看已通过章节的剧情介绍、剧情影像等。
6. 天狐：派遣天狐到各领域搜集物品。



基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆 / 方向键	调整视角
□	攻击 1
△	攻击 2/ 调出菜单（非战斗下，1.02 版追加的功能）
○	武器特殊技
×	回避、受身、拾取、祈祷
△ + ○	鬼千切
□ + ×	特殊攻击
L	视角复位（短按）/ 锁定、解除锁定（长按）
R	魂振、鬼祓、跑动
SELECT	鬼目
START	调出菜单
触摸屏	地图放大缩小、触摸右下角开启鬼目（需设定）
背面触摸板	设定△ + ○、□ + × 的快捷键

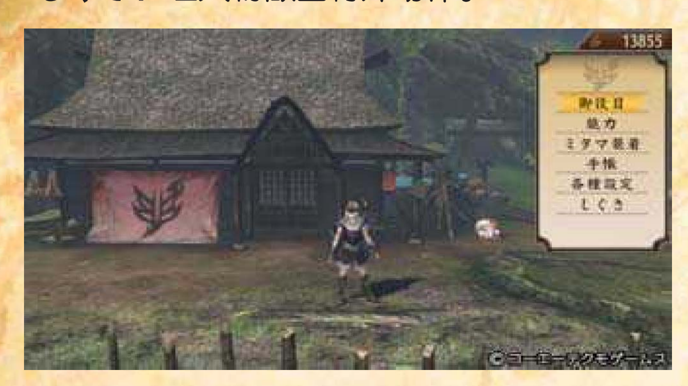
鬼府本部

1. 御役目所：接任务和依赖的地方。
2. 指南所：完成指南任务以及查询勋章获得情况。
3. 事典：查看人物、鬼、领域和用语相关情报的地方。
4. 赛钱箱：花钱随机获得技能的设施，后文有详细介绍。



菜单解说

御役目：查看已接受的任务和依赖。
能力：查看角色各项能力参数以及身上发动的技能，技能包括装备技能以及御魂所附带的技能。按△键可以翻页，能查看到身上的装备和御魂。
ミタマ装着：给身上的武器装备御魂，也可以查看身上所有御魂的详细资料。
手帐：查看资料，讨伐履历能查到讨伐过的鬼以及掉落过的素材；拾得履历可以查看各个场地捡到的物品情报；组合セスキル是查看御魂或防具发动的组合技能；手引き是查看教学；人别札是查看曾经一起联机的好友，好友的名片是会自动登录的，最多可以保存50名好友。
各种设定：对画面、音量、系统进行设置。
しぐさ：让人物做出特殊动作。



よろず屋

杂货店，玩家可以在这里买到武器、装备以及素材，买卖物品可以获得关照（ご贔屓）点数，点数增加后可获得更高的称号，从而能从杂货店买到的物品档次也会提高，其中“禊场使用许可证”这类消耗品就需要在这里才能买到。购买物品价格的10%以及贩卖物品价格的20%都会转化为关照点数，想快速升级就多多光顾杂货店的生意吧。

关照点数	称号
0	お客様
2000	お得意様
6000	上得意様
30000	神様

铁匠铺

非常重要的设施，玩家可以在这里更新和升级装备。和同类作品一样，只要收集到足够的素材，在花费一定金钱后就能打造出对应的装备。游戏中的防具有套装的设定，由同一种怪掉落的素材所打造的防具名称上很相似，一眼就能看出来，穿着套装会附加套装技能，因此在条件允许的情况下，尽量打造并穿着套装吧。既然是狩猎类游戏，升级装备这一概念自然是存在的，在铁匠铺里能直接购买到的装备级别都不高，选择武器强化或防具强化后可以看到“强化先”的字样，刚开始下方一般只有“锻炼”和“？？？”字样，只要拿到了相应的素材，“？？？”就会解禁为对应装备的名称，此时才能进行升级装备的步骤。强化装备是本作不同于《怪物猎人》的一个地方，每件装备都有“驯染度”这一设定，完成战斗就能提升装备的“驯染度”，“驯染度”槽显示在装备下方，平时为蓝色，升满后为橙色，将“驯染度”槽升满后在强化装备的界面

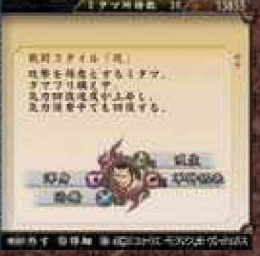


选择“锻炼”即可完成强化，装备强化后能力会小幅增长，装备名后面显示+X字样，最高为+9。武器除了能提升能力外，有的还会增加魂沟数量。

魂沟

装备御魂的槽，只有武器才有魂沟。一开始都只有一个主魂沟，部分高级武器随着强化度的提升，会增加副魂沟，最多可增加两个副魂沟。无论主副魂沟都能装备御魂，凡是被装备的御魂都能触发他们的普通技能，不过御魂风格和魂振技能仅对应主魂沟里的御魂。





祭祀堂

这里是花钱升级御魂的场所。御魂初始的最高等级为 3 级，随着剧情的推进，最高等级会不断增加，最高为 10 级（需流程通关后），御魂每提升一级都可以学会一个技能，不过每个御魂本身最多只能保留三个技能，如何取舍得根据玩家自身的需求而定。要是觉得技能选择错误了，可以通过“镇魂”将御魂降为 1 级，不过降级是不会返还金钱的。游戏通关后这个设施会增加一项“合成”的功能，将特定的武器与特定的御魂融合后可以获得非常强力的武器，当然合成所需武器也要很后期才能做出来，合成用的御魂则必须为 10 级。



友好度

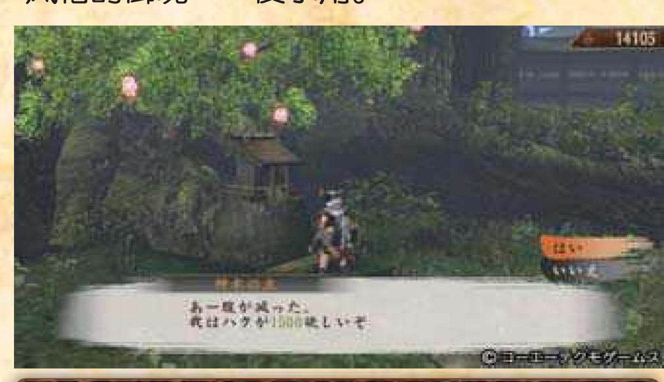
游戏中，玩家和 NPC 之间有友好度的设定，友好度不但关系到奖杯的获得，更是关系到在禊场时能否与异性共浴。友好度一共分为 10 个等级，可以通过完成依赖、共同战斗以及在店铺消费来提升好感度，好感度等级可以在御役目所的秋水那里选择“人物”进行查询。

好感度等级	称号
1	知り合い
2	颜なじみ
3	友人
4	好意的
5	战友
6	信赖しあっている
7	心の友
8	无二の友
9	热い仲
MAX	激烈に热い仲



神木之主

从自家与铁匠铺之间的小道往里走就能来到神木之主的所在地。与神木对话后可以花钱给它喂食，这样完成任务后可以再来与其对话获得随机报酬。一开始喂食的价格为 60，随着喂食数量的增长，花费的价格也会不断提升。喂食到一定程度后神木会升级，获得物品的档次与神木的等级以及喂食的金钱成正比。不过由于获得的物品是随机的，再加上价格的不断上涨，要是每次完成任务都来喂大树的话，很可能会导致玩家身上的钱不够用，因此这项任重而道远的工作还得量力而行。神木成长到最大时可以获得“空”风格的御魂——役小角。



赛钱箱

这个设置位于鬼府本部里，玩家可以往箱子里投入金钱进行祈愿，系统会根据玩家投入金钱的数额来判定是否获得技能，获得技能的概率与投入金钱的多少成正比。一开始最大投入金钱数量为 999，随着设施的升级，这个最大值会不断提升，最高可升级到 999999，又是一项任重而道远的工作。



天狐

流程进行到第二章时可获得天狐，每次完成任务后与其对话都可以将它派遣到指定的领域去搜寻素材，素材的获得都是随机的。

这里有个小细节就是连续将天狐派遣到同一个领域时，天狐的颜色会发生变化。下面列出各领域里天狐能搜寻到的素材，上位领域需要通关后才会出现。



领域	可获得素材
雅	铜矿石、秽土、式札、石化草木、变质した骨、艳やかな布地、赤土、巨大な莲の叶、猫目石、净土の莲华、独钴杵、碎けた大刀、はまぐりの贝壳
武	割れた兜、いかめしい木像、刃こぼれした太刀、杀生石、瘴气茸、锹形、ねじれた根、伊良太加、秽土、碎けた大刀、变质した骨、真榊
战	折れた枪、军配团扇、赤土、变质した皮、热い石、红玉、杀生石、裂けた甲胄、猫目石、歪んだ铁筒、猫目石、火鼠の皮衣
安	お守り袋、变质した骨、饰りかんざし、古钱、异文钱、缚绳、鬼火提灯、茅の轮、碎けた大刀、秽土、谜の爪、石化した骨、散樱、铜矿石、宵の明星、金眼四ツ目の鬼面
乱	铁矿石、茅の轮、淡雪、谜の爪、万年冰、だんだら羽织、杀生石、谜の牙、古钱、白熊毛头、漆黑の爪牙、紫水晶、坏れた洋式铳
古	猫目石、铁矿石、茅の轮、坏れた埴轮、奇想天外、谜の牙、谜の爪、小さな土偶、咒镜、勾玉、磨き砂、漆黑の爪牙、紫水晶、赤土、古钱、青铜の剑、金眼四ツ目の鬼面
雅（上级）	真银矿石、金红石、日の轮、净土の莲华、天津管麻、独钴杵、谜の大爪、硬石草木、异界漂流物、金眼四ツ目の鬼面、金刚杵、やらいのつぶて、式盘、三千世界の莲华
武（上级）	真银矿石、冬虫夏草、金红石、ひもろぎの枝、硬木の根、谜の大爪、天津金木、异界漂流物、八幡神像、日の轮、真榊、朽ちた大铠、天津管麻、异形の太刀、幻兽骨、伊良太加
战（上级）	耐火草、谜の大爪、金红石、真银矿石、战火刀、异界漂流物、丹、名物茶器、天津金木、下天の炎、天津管麻、火鼠の皮衣、军配团扇、幻兽骨、金眼四ツ目の鬼面
安（上级）	樱花烂漫、真赤土、谜の大牙、侵蚀石、深青の矿石、象牙の根付、天竺钢、金眼四ツ目の鬼面、花魁かんざし、异界漂流物、绯绯色の矿石
乱（上级）	谜の大牙、天诛刀、歪んだ炮弹、金刚石、真赤土、维新の罗针盘、侵蚀石、树冰の枝、六华、异界漂流物、志士の魂、绯绯色の矿石
古（上级）	侵蚀石、绯绯色の矿石、真赤土、大地の愿い、谜の大牙、大きな勾玉、金刚石、奇想天外、深苍の矿石、幻兽骨、砂漠のバラ、异界漂流物

禊场

相当于《怪物猎人》里的浴场，不过想要进入需要完成依赖“禊场を作りたい”，并从杂货商那里购入“禊场使用许可证”后才行。禊场分男女时段，每完成一个任务后，禊场的时段就会发生改变，当然不管玩家的角色是什么性别，都可以在任意时段进入。进入禊场后有可能遇到村子里的 NPC，如果跟玩家性别不同的话，有可能被对方赶出禊场，当然如果好感度够高的话就可以同浴了。泡完澡后必定能发动技能，因此在挑战大型 BOSS 前去一趟禊场是很值得的。



战斗情报

画面解说

①同伴情报。显示本次任务中同伴的名称、当前体力值、使用武器和装备御魂类型。
②玩家情报。显示自身名称、当前体力值、气力值和使用武器。
③体力槽。初始颜色为绿色，受到攻击后会减少，并出现红色体力槽部分。在不遭受攻击时，红色部分体力槽会缓缓回复为绿色，而一旦再次遭受攻击，将从当前绿色体力槽处开始再次计算损伤。体力槽耗尽之后进入战斗不能状态，限定时间内没有得到同伴的救援则计为撤退一次，累计三次撤退后任务失败。
④气力槽。初始颜色为黄色，残余量不多时会闪烁提醒玩家。跑动、回避、鬼目状态和某些特殊行动均会消耗气力槽。
⑤武器槽。不断攻击会蓄积武器槽，当武器槽加满后，消耗所有武器槽可以发动破坏力超强的招式“鬼千切”。
⑥地图。点击可以放大缩小，能够查看自身、同伴和大型鬼当前所在位置。
⑦限制时间。时间超过后还未完成任务，则视为任务失败。
⑧魂振情报。可以查看并发动当前装备御魂对应的魂振技能。



领域

所谓的领域也就是指战场。本作共有古、雅、武、战、安、乱六大领域，不同领域的风格有较大差异，除此之外领域还涉及到御魂的获得。在本作中，除了完成故事模式必得的御魂、DLC 御魂以及培养大树获得的御魂外，其他御魂均要在各领域打倒稀有小型鬼或者是大型鬼才有几率获得，特定领域下只能获得对应该领域的御魂。



鬼府之力

鬼目

战斗中按下SELECT键发动，徐徐消耗气力槽。鬼目状态下可以看到大型鬼的可破坏部位以及表层耐力（紫色槽）和生命力（红色槽）。除此之外，用鬼目来寻找战场上掉落的素材也很好用，部分素材和地祇石必须在鬼目状态下才能拾取和祈祷。



鬼祓

战斗中长按R键发动，角色在身边制造出一个光阵，可以净化鬼的亡骸和被破坏的部位，并获得素材。鬼祓亡骸或破坏的部位时都需要消耗特定的时间，只要在目标消失前累积鬼祓时间达到要求即可成功净化，大型鬼被破坏的部位在进行鬼祓时还会出现非常直观的紫色槽方便玩家查看鬼祓进度，因此在鬼祓时是可以随时停止的，千万不要在面对危险的情况下强行鬼祓。



救援

进入战斗不能状态后，角色的头上会出现环形的污秽计量槽并不断增加，当污秽加满后该角色便会强制撤退（长按×键可以强行撤退）。按照鬼祓的要领，在战斗不能状态的同伴身边长按R键可以进行救援。将计量槽中的污秽祓除后，该同伴可以以30%的体力复活并继续战斗。如果再次进入战斗不能状态，初始污秽值会提升20%的计量。



战场环境

地祇石

在战场上散发着神气的石碑，主要分为回复体力（散发绿色气场）和回复魂振（散发无色气场）两种。靠近地祇石后按下×键，角色会进行祈祷，祈祷动作结束后即可完成回复。每个地祇石在任务中都只能使用一次。



素材掉落

打造武器的素材除了鬼祓获得外，也可以通过按×键拾取战场上的闪光点来获得。战场上的掉落素材平时很难发现，而在鬼目模式下会变得醒目一些，部分素材只能在鬼目模式下才能采集到。另外，玩家在战场内有时会拾到红字标明的素材“穢れた物体”，这种素材类似《怪物猎人》里的锈块，任务结束之后，系统就会自动对其进行净化，游戏中有一个勋章就要求玩家净化10次素材。



讨鬼要点

游戏的敌人主要分为大型鬼（BOSS）和小型鬼（杂兵），小型鬼没有特别需要注意的地方，正常砍杀就能对其造成伤害，将其消灭；而与大型鬼的战斗则与其他同类游戏稍稍有些区别，一味强攻是无法对其生命力造成多少伤害的，想有效地对大型鬼造成生命力伤害有两种途径，一是部位破坏，二是祸津日神状态。

部位破坏

开启鬼目后，可以看到BOSS身上可破坏的部分，对其进行攻击后，颜色会按照白→黄→橙→红的顺序变化，代表该部位的耐力正在逐渐降低。当该部位变成红色后，再给予一定伤害就能将其破坏。BOSS会暂时失去被破坏的部分，创口处则会流逝出紫色的生命能量，此时攻击该处就能对BOSS的生命力直接造成伤害了。

部位被破坏的BOSS会一定时间内处于祸津日神状态，当其恢复为常态后就会做出一个吸收的动作，一定时间后能将被破坏的部位复原，为了阻止BOSS的这一行为，就必须在此之前利用鬼祓将部位给净化掉。这样一来，BOSS无法复原的部位就会一直处于紫色的状态，攻击此处就可以对BOSS造成稳定的伤害。



鬼千切

所有武器共有的一种招式，拥有强大的破坏力，是破坏部位的利器。在战斗中攻击敌人会蓄积屏幕左下方的武器槽，武器槽蓄满后按△+○即可发动鬼千切，鉴于其超强的破坏力，常用于在怪物倒地时破坏那些原本在站立时不容易攻击到的高处部位。

祸津日神状态（マガツヒ）

除了破坏BOSS的部位会使其进入祸津日神状态外，在鬼目状态下可以看到BOSS的表层耐力槽，对常态下的BOSS进行攻击时能以较快的速度削减该槽。当表层耐力槽被完全扣除后，BOSS会产生大硬直，之后进入全身祸津日神状态，此时无论攻击哪个部位，都能直接对BOSS造成生命力伤害。由于祸津日神状态经过一定时间后又会恢复为常态，因此建议利用魂振技能一口气进行最大化输出。



魂餐状态（タマハミ）

当BOSS的生命力降低到一定程度后，会进入魂餐状态（画面会闪红抖动一下，非常明显），部分BOSS在进入魂餐状态时还会变身为第二形态。虽然此时BOSS也会处于身祸津日神状态，但是攻击模式也会大幅变化，攻击力也会提高，一个判断失误很可能就会战斗不能。这时要求玩家更加精准地判断攻击和防御的时机，切忌贪刀这类不冷静的行为。



跳界石

御役目所门外和自家里面的蓝色石头就是跳界石，可以看做游戏的联机模式，不过也可以选择单人进行游戏（ひとりで游ぶ）。联机则分为线下联机模式（アドホックで游ぶ）和在线联机模式（ネットワ－クで游ぶ），游戏最大支持 4 人同时游戏，人数不足 4 人时则由 NPC 代替，需要注意的是 NPC 只会跟着房主的角色一起行动。联机模式以“进行度”来区分任务，进行度一～五为下位任务、六～十为上位任务，可选择的任务以房间里进行度最低的玩家为准。



讨鬼传

御魂系统

御魂（ミタマ）

御魂是本作的特色系统，游戏中的御魂共分为“攻”、“防”、“迅”、“愈”、“魂”、“隐”、“空”和“赌”八种战斗风格，不同风格的御魂拥有独特的能力以及各异的魂振技能。玩家需要将御魂装备在武器的魂沟里，然后在战斗中按住 R 键，进入鬼祓状态的同时也可以开启魂振，接下来按下对应的功能键就能发动四种不同的魂振技能。魂振技能的种类非常丰富，攻击型、辅助型、回复型应有尽有，配合不同的武器可以发挥出完全不同的效果，每个玩家都能找到一种最适合自己打法的搭配。注意魂振技能有冷却时间，不能连续发动，特别是 R+ ○这种大招，冷却时间极长，建议在最关键的时刻使用。一次任务中能发动的魂振次数有限，只能通过散发无色气场的地祇石以及“赌”风格的部分魂振技能来进行回复。

不同战斗风格下的魂振技能

战斗风格：攻

特殊效果：长按R键提升气力回复速度，在鬼目状态下也能回复气力。

魂振	名称	效果
R+ □	浑身	一定时间内提升攻击力
R+ △	吸生	一定时间内攻击带体力吸收效果
R+ ○	军神招来	一定时间内攻击全部变为会心一击，攻击属性为“万能”
R+ ×	治愈	回复体力



战斗风格：防

特殊效果：长按R键积蓄防御槽，防御槽可以抵御受到的伤害，甚至不会产生硬直

魂振	名称	效果
R+ □	挑发	一定时间内提升防御力，并提升敌人对自身的敌对心
R+ △	坚甲	提升防御槽
R+ ○	天岩户	一定时间内无敌
R+ ×	治愈	回复体力



战斗风格：迅

特殊效果：气力消耗量减少

魂振	名称	效果
R+ □	韦驮天	一定时间内移动速度上升，气力回复速度上升
R+ △	空蝉	可抵挡任意攻击一次，攻击途中可进行回避，效果一直持续到受到攻击后
R+ ○	科户ノ风	一定时间内攻击速度上升，气力消耗量减少
R+ ×	治愈	回复体力



战斗风格：愈
特殊效果：攻击同伴时恢复其陷入的异常状态

魂振	名称	效果
R+□	武人ノ砦	当前区域所有同伴气力加速回复，效果持续一定时间
R+△	女神ノ社	设置持续一定时间的体力回复阵，进入阵中的角色体力会渐渐回复
R+○	变若水	回复当前区域所有同伴的体力、异常状态和战斗不能状态
R+×	治愈	回复体力



战斗风格：隐
特殊效果：攻击敌人的背后会提升会心一击率

魂振	名称	效果
R+□	秘针	设置向四方发射飞针的光球，被针刺中的部位一段时间内降低防御力
R+△	隐形	设置持续一定时间的隐身阵，进入阵中的角色会降低敌人的敌对心
R+○	不动金缚	设置持续一定时间的金缚阵，进入阵中的敌人一定时间内无法做出任何行动
R+×	治愈	回复体力



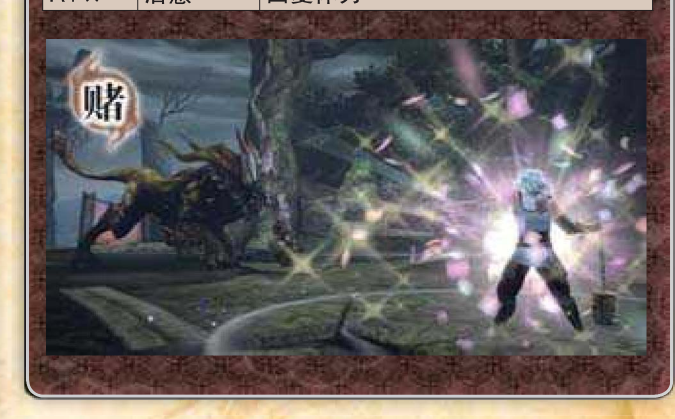
战斗风格：魂
特殊效果：魂振中可蓄积魂槽，魂振里技能的效果随蓄积值增大而提升

魂振	名称	效果
R+□	追驱	向敌人被狙击的部位发射魂之力进行攻击，带小幅追尾效果，使用武器命中敌人的部位即为被狙击的位置
R+△	连升	在被狙击的敌人脚下出现上升的魂之力攻击敌人，使用武器命中敌人的部位即为被狙击的位置
R+○	破敌ノ法	敌人被狙击的部位内部发生爆炸，使用武器命中敌人的部位即为被狙击的位置
R+×	治愈	回复体力，魂槽增加后体力回复值也会提升



战斗风格：赌
特殊效果：鬼祓成功时随机回复魂振技能的使用次数

魂振	名称	效果
R+□	运否天赋	随机发动技能，也有可能什么也不发动
R+△	おみくじ	根据出现的运势来决定攻击力和防御力的变化，出现大凶时会陷入异常状态，运势效果会持续一定时间
R+○	幸魂	范围内我方成员魂振技能的使用次数回复
R+×	治愈	回复体力



战斗风格：空
特殊效果：鬼祓范围内的我方成员的魂振技能使用间隔时间缩短

魂振	名称	效果
R+□	缩地	向前方瞬移
R+△	祓殿	放出一个可以自动鬼祓的圆阵，持续一段时间
R+○	虚空ノ颚	放出一个可持续进行范围攻击的圆球，持续一段时间
R+×	治愈	回复体力



御魂的技能

这里所指的有别于先前提到的魂振技能，是指御魂自身所携带的技能，这些均为可以提升角色某种能力的被动技能。御魂的升级以及技能的取舍在之前的“祭祀堂”里提到过，这里不再重复。除此之外，御魂还有组合技能，只要装备的御魂有特殊关系，例如源义经＋弁庆、织田信长＋阿市等，那么就会追加出现组合技能。



武器解说

游戏中共有太刀、双刀、枪、手甲、锁镰和弓六种武器可使用，不同武器的操作和战斗理念都有很大的区别，下面就对这些武器进行详细解说分析。



键位	动作
□	速攻击，重视速度的四连斩，威力相对较低
△	强攻击，重视威力的三连斩，攻击速度相对较慢
△（蓄力）	可三段蓄力的真空斩，带剑气的蓄力斩，发动后可接△
○	残心，发动后气力槽徐徐下降，此时普通攻击能在敌人身上留下刀伤，随着攻击次数增加刀伤逐渐加深，颜色会从白色变成黄色，再到红色，再次按下○键或者气力用完（且没陷入受创硬直中）的时候会发动残心解放，残心解放时敌人身上出现刀伤的地方会根据刀伤深度再次受到不同程度的伤害
□＋×	翻身斩，带往前位移的横扫斩击，会消耗一定气力，但可以取消攻击硬直并再衔接上普通攻击
△＋○	鬼千切，动作跟翻身斩相似，攻击范围较大，容易命中，缺点是无法打到高处的目标

推荐连段

太刀的连段非常丰富，并且选择进攻和收刀的时机也比较随意，活用翻身斩取消硬直衔接可以让连段变化更加丰富。这里仅列出部分配搭供大家参考。

△□△△
□□△□△□□
□□△△△
蓄力△→△△□△□□

性能综述

输出稳定的武器，招式变化非常灵活，缺点是几乎没有对空手段，面对一些大体型BOSS时需要不断攻击腿部等位置使其倒地利用鬼千切来破坏位置较高的部位。太刀的攻击范围优秀，攻击动作硬直较小，配合翻身斩能表现出很好的机动性，但气力消耗相对较快，可搭配一些容易回复气力的御魂技能。残心是提升输出的重要手段之一，但因为持续消耗气力的原因，只能在BOSS陷入长时间硬直的时候才能发挥出真正价值。武器槽积蓄速度比不过锁镰和双刀，但速度还算令人满意。实战中主要围绕敌人低处的部位进行输出，积蓄武器槽同时给同伴制造机会。

推荐御魂＆技能配搭

攻：攻风格的御魂在鬼祓动作中可以加快气力回复，对气力消耗激烈的太刀来说是比较



重要。浑身、军神招来等技能可以一定程度提升太刀的输出能力。

迅：迅的气力辅助技能可以有效帮助太刀维持残心的时间，让玩家有更充足的时间在怪物身上打出红色刀伤。空蝉附带的攻击硬直取消效果能让太刀动作更灵活，而且一定程度上减少了气力槽耗光时被敌人打飞导致无法发动残心解放的情况发生。

空：因为残心是不断消耗气力的技能，所以太刀的气力消耗比较激烈，进攻时没有气力回避的情况很常见。空属性御魂配合“魂锁”技能之后，能在完成攻击后使用“缩地”躲开敌人的反击，提高了太刀的生存能力。



双刀

推荐连段

地面五连击→跳跃攻击→空中四连击→飞燕（可循环）：对付一般杂兵的高密度连段，注意在跳跃攻击后接空中连击时要稍微延迟，否则可能会因为打点过高无法命中敌人，最后的飞燕要也要延迟使用，目的是缩短飞燕的移动距离避免招式挥空。

跳跃攻击→双突→空中四连击（可循环）：专门用来破坏大型鬼高处部位的空中连段，初始的空中连续双突是为了调整高度，腾空到合适的高度后再开始用空中四连击输出，之后可以再利用空中双突来维持腾空状态继续输出，也可以用鬼千切代替空中双突来直接破坏部位。

性能综述

虽然单招平均攻击力是所有武器中最低的，且招式基本只能在贴身的距离下才能命中敌人，但双刀在本作中拥有最高的攻击频率，为了弥补攻击力的不足，建议选择属性数值较高的武器。疾驱的实用性较低，没多大实用的必要；回天的伤害和爽快感都俱佳，但在使用时一定不能贪刀，并且最好留部分气力用于翻滚回避。需要注意的是回天对队友也有攻击判定，也就是说命中队友后自身同样会被反弹出一小段距离，利用这个特点，将站位调整成“大型鬼→自身→队友”的话能使回天的多点判定得到最大的回报。跳跃攻击以及空中的双突，其主要的作用是用来破坏大型鬼的高处部位，不过需要手动调整方位进行定点输出，在空中输出过后为了避免进入无防备的落地状态可使用飞燕指令。

推荐御魂 & 技能配搭

攻：该风格的御魂可以说是双刀的标配，通常情况下以浑身来提升攻击力并集中对大型鬼的某个部位输出，务求尽快破坏部位或令其出现踉跄；军神招来只推荐在大型鬼出现极大的硬直时使用，配合浑身以及提升攻击力的技能，然后再使用回天便可以在短时间内给予大型鬼极大的伤害，体力偏低时也可以顺势搭配吸生来使用。

防：比起攻风格的御魂，防风格的御魂更考验玩家的技巧。面对BOSS时要主动躲开攻击力较高的招式，然后利用防御槽来抵消威力偏低的招式，抵消招式时如果防御槽没有清空，那么角色是不会出现受创硬直的。坚甲的使用时机则是在防御槽已经清空，但大型鬼又刚好露出破绽的时候发动，如此一来可以为安全输出争取更多的时间。

迅：类似于攻风格御魂的搭配，不同的是韦驮天和科户ノ风都是作用于速度和气力槽而



不是攻击力，虽然爆发力略显不足，但灵活性较高，韦驮天的持续时间较长、科户ノ风则可以使用4次，在空蝉的掩护下同样可以利用回天来输出，而且无需像攻风格御魂一样等待进攻的时机，此外也可以考虑多用消耗气力槽的跳跃滞空攻击来针对大型鬼高处的部位进行打击，大型鬼的不少攻击都对高处没有判定。

隐：选择该类型的御魂时主要通过秘针来降低大型鬼的防御，然后再利用不动金缚在短时间内束缚敌人，接下来就可以集中火力攻击敌人的某一部位，但是由于不动金缚的使用次数有限，所以建议在和朋友组队时再选择该类型的御魂，争取在短时间实现最大输出。隐形的不安定因素较多，对于基础攻击力较低的双刀来说比较鸡肋。

键位	动作
□	速攻击，攻击密度高但威力较低，最多可进行 5 连击
△	跳跃攻击，命中敌人后自身会垂直腾空，腾空后气力槽徐徐下降
△（蓄力）	地袭，最多可进行三段蓄力，但一旦进入蓄力状态后就无法改变出招的方向，命中敌人后的效果与跳跃攻击相同但腾空高度更高，推荐用法是在大型鬼出招时躲在招式的判定范围外蓄力，等敌人的招式结束后再立即使用地袭
○	回天，双刀的代表性招式，使用时会消耗气力槽，该招的范围极广并有多点攻击判定，而且可以通过长按来延长攻击的时间，除了可以在被杂兵包围时用来解围，利用多点攻击判定的特性在大型鬼出现硬直时能给予其极高的伤害，注意招式触碰到敌人时自身会被弹出一小段距离，面对大型鬼时要调整好位置再使用
空中□	空中攻击，可进行 4 连击，在最后一次攻击结束后会处于缓缓落地的无防备状态，在对付大型鬼时这种无防备状态相当危险，推荐用后续的招式来取消该种不利状态
空中△	双突，垂直叩落至地面的招式，命中敌人后自身会再次腾空，可以通过输入方向键对腾空的轨迹稍做改变。此招可以说是双刀的核心招式之一，在破坏大型鬼高处部位时十分好用
空中↓ + △	飞燕，出招后自身会往正面的斜下方向急袭，因为落点较难掌控，所以使用时主要作为空中□键攻击后的快速落地收尾招式
□ + ×	疾驱，输入指令后自身进入消耗气力槽的奔跑状态，期间可以输入方向来改变奔跑的方向，疾驱中按□键可以一边保持奔跑状态一边使用疾斩（威力和密度都类似于速攻击）。因为跑动的关系，较难对固定位置进行持续输出，再加上会不断消耗气力，所以对付大型鬼时还不如直接用一般的□键攻击；疾驱中输入△键为跳跃攻击，性能完全一致；输入 × 键为解除奔跑状态
△ + ○	鬼千切，出招后会将双刀以回旋镖的轨迹丢向前方，距离比想象中的远，但是想针对大型鬼的特定部位使用的话还是建议近距离发动，双刀的鬼千切优势在于空中也能发动，配合空中△键攻击调整高度后能轻松破坏大型鬼高处的部位



推荐连段

突刺三连击→枪纂三连击：这也可以说是枪惟一可以称得上连段的招式，突刺三连击后先观察BOSS动向，如果准备发动攻击就立即往安全的地方翻滚，如果处于发呆或移动就靠近用枪纂攻击。

性能综述

枪对操作的要求较高，其难点在于如何把握时机使用主力输出招式“烈尘突”以及活用“枪衾”对BOSS造成硬直。枪的突刺和枪纂打击威力平平，攻击速度也不算快，惟一的优势在于突刺攻击距离较远，可以及时躲开BOSS的一些大范围招式，而真正有



威力的招式是“烈尘突”和“鹰袭突”，不过“鹰袭突”需要四段蓄力，会大量消耗气力不说，腾空时还有可能被打下来导致后续

攻击无法发动，因此一般只在非常安全的情况下才会使用这招来破坏部位，或不蓄力接在三连击后用来调整站位。“烈尘突”的攻击范围仅为中距离，算上蓄力和突刺的时间，大概有3～5秒是无法进行位移的（根据蓄力程度而异），因此熟悉BOSS的招式并算好提前量进行蓄力是必修课。枪衾可以在阻止敌人突进攻击的同时对其造成伤害，不过BOSS的部分招式需要二段甚至三段蓄力后才能成功阻止，不过能阻止的攻击也仅仅是突进类，没想象中那么好用。

推荐御魂 & 技能配搭

攻： 由于“烈尘突”和“鹰袭突”有着不俗的威力，如果对自己的立回有信心的话，完全可以发动凌厉的攻势打得敌人还不了手。技能方面可以配上增加攻击力和会心一击率的，缩短蓄力时间的“精神统一”也非常好用。

迅： 在还不能完全掌握BOSS的行动之前，可以搭配迅风格的魂，不但行动时能减缓气力的消耗，加速和抵挡伤害的魂振技能也很好用。技能可以搭配移动速度提升的“俊足”，增加枪衾反击伤害的“反击ノ要塞”等。

键位	动作
□	突刺攻击，最多可进行三连击，任意一击之后都可以接△键或○键的攻击
□（蓄力）	最多可进行三段蓄力，蓄力时可控制准心移动，松开按键后发动突刺攻击，后续按□键可发动威力较高的烈尘突
△	枪纂打击，最多可进行三连击，任意一击之后都可以接○键的攻击
○	鹰袭突，可进行四段蓄力，松开按键后高高跃起用枪向下突刺敌人，落地时攻击小范围敌人
□＋×	发动枪衾，可进行最大三段蓄力，发动过程中气力槽不断减少，此招可阻止敌人的突进类攻击
△＋○	鬼千切，发动后进入瞄准动作，按下□/△/○键将长矛丢出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出



手甲

推荐连段

通常攻击三连击→赤热打击： 最常用的起手连段，好处在于可以给敌人造成较大伤害的同时附加降防效果，让同伴的进攻更有效率。

通常攻击四连击： 手甲前三次普通攻击都JF成功达成会心一击的话，第四击再JF成功时攻击力会大幅增加，并且之后可以在不作出停顿动作的情况下继续通常攻击，如果能保证每一击都JF，那就可以让普通攻击形成无限循环。

性能综述

极近距离的高攻高防碎属性武器。手甲的特点在于高输出，不过对应地速度和攻击距离上就大打折扣，因此在起手攻击时一定要确保离敌人够近。手甲的攻击速度较慢，不过这也让JF变得相对轻松，而JF后必定会心一击的高回报也成为了手甲的战术核心，



想让手甲发挥出最大威力，先练好JF再说。手甲在拔刀状态下按×键为滑步，移动距离较短，但是可以利用这个操作来取消已输入的下次攻击，以此来躲避敌人的攻击。要是敌人的攻击范围较大，此时使用滑步就比较

危险了，于是防御姿势就成了重要的保命手段，虽然被打中还是会受到少量伤害，要保证自身有足够的血量进行防御才行。需要注意的是，防御姿态只能挡住正前方的攻击，受到侧面和背后的攻击还是会被揍飞的，在进行防御时要注意自己的朝向。

△键的赤热攻击可让被击中的部位降低防御，可以使用这招给自己和同伴变相提升攻击力，并且这招蓄积的武器槽较多，BOSS倒地时来个三段蓄力的赤热攻击也是不错的选择。百烈拳的发动时机为BOSS产生大硬直时，在BOSS快起身前一定要收手，否则最后一击大威力直拳打漏了就可惜了。

推荐御魂 & 技能配搭

攻：重视攻击的手甲配上攻风格的魂简直堪称杀戮兵器。由于JF后的所有攻击都必定会心，使用增加攻击力的浑身后可在短时间内对BOSS造成很高的伤害。技能方面可以选择增加武器槽蓄积量的“鬼千切初段”或“鬼千切皆传”、会心一击时增加攻击力的“一闪”或回复气力槽的“斗志”等，魂振技能军神招来配合“斗志”可以让玩家使用百烈拳的时间大幅延长。其他的技能可以配强化魂振技能浑身以及增加攻击力的。



防：由于手甲本身拥有防御姿势，这样一来使得防风格的魂自带的防御槽的作用可以被最大程度地利用，使用“挑发”后正对敌人使用防御姿势，可以以最小的代价吸引敌人火力，为同伴创造进攻机会。技能方面配上吸引敌人的“异彩”，加防减速的“冷静沉着”以及提升防御力的技能。

键位	动作
□	可进行四连击的通常攻击，攻击距离很短，几乎要贴近敌人才能命中。前三次连击后都可以接△键的赤热打击（可蓄力），在攻击命中前的瞬间按□键或△键输入指令（JF），成功的话必定出现会心一击
□（冲刺时）	向前滑走一小段距离后发动普通攻击
△	只能进行一次攻击的赤热打击，命中的部位会变红，防御力降低
△（蓄力）	可以三段蓄力，蓄力后赤热打击的威力增加以及降防效果提升
○	连打○键可发动百烈拳，同时气力槽不断减少，持续命中敌人时，百烈拳攻击频率随连打时间而增加，停止连打后还会追加一记威力较大的直拳
□+×	摆出防御姿势，可防住来自正面的攻击，防御时气力槽不断减少
△+○	鬼千切，举起手甲狠狠捶地，攻击范围较小，一定要靠近敌人后发动



锁镰



推荐连段

分铜四连击→镰三连击→后跃打击（可循环）：地面主力连段，攻击次数最多且可以无限循环，不过打点不好控制，输出也远不如太刀和手甲，根据需要可以减少分铜攻击和镰攻击的连击数。

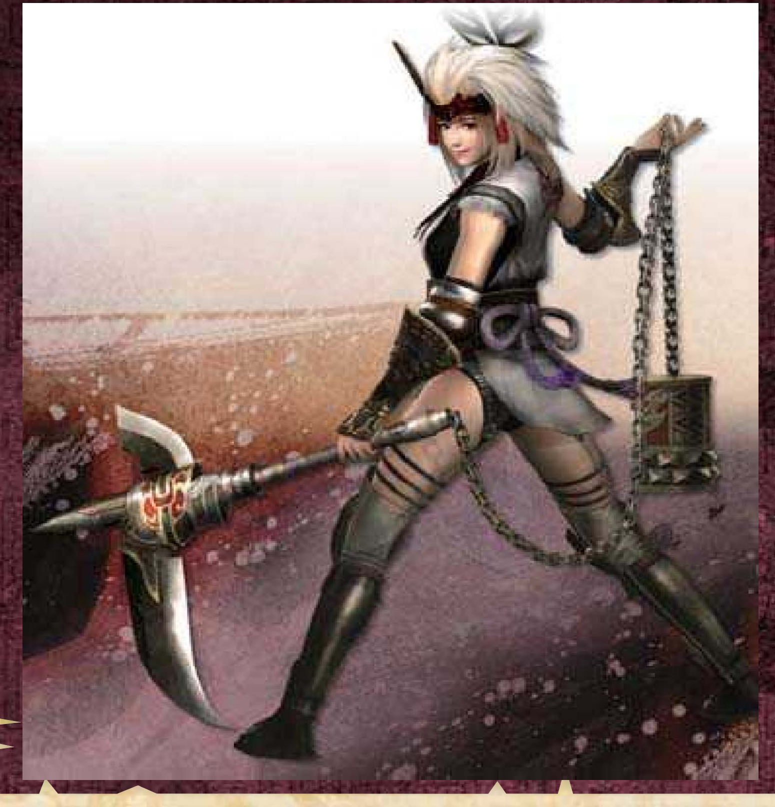
（瞬迅印）分铜射出→空中镰三连击（可循环）：锁镰的主力连段，发动瞬迅印之后不断在空中重复分铜射出和镰攻击，实现超高速的无限连，对破坏大型鬼高处部位有奇效。

键位	动作
□	分铜攻击，中距离四连击
△	镰攻击，短距离三连击
△（冲刺或接在□后）	向前小跳使出镰攻击
□（蓄力）	分铜射出，蓄力过程中可以用右摇杆或方向键进行瞄准，命中后能拉扯目标让自己飞跃起来，飞跃过程中可以接镰三连击
○	瞬迅印，发动后玩家双手会发光，身体变轻并且气力徐徐下降，各种攻击之后可以接分铜射出
□+×	后跃打击，用分铜叩打前方同时往后跳跃一段距离，会消耗气力
△+○	鬼千切，发动后进入瞄准动作，按下□/△/○键将镰部分投掷出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出，可在空中发动

性能综述



锁镰的主要特点是攻击力低，但攻击范围广的万能型武器。分铜攻击的攻击距离和攻击范围都很够看，进行地面战时可以在绝大多数大型鬼的攻击范围外施以打击，安全度高，单机模式后期单挑多BOSS的任务中推荐这种保守的打法。分铜攻击一般是水平面的，但锁定了大型鬼之后能够向着目标部位进行斜面攻击。镰攻击威力比分铜高，但是速度慢、攻击范围小，在地面的时候很少用，一般是配合连段来用。锁镰真正强大的地方在于其远远凌驾于其他武器之上的空战能力，发动瞬迅印之后，锁链在空中也能使出分铜射出，这样就能攀着BOSS的身体飞到较高的地方进行接近打击，只要气力没有用完，锁镰就可以一直保持滞空状态。此外，空中镰三连击的速度比地面快得多，输出也会飞跃般提升，速度和华丽度丝毫不亚于双刀。由于空战的时候连击速度快，所以武器槽积蓄速度也远高于其他武器，一场战斗中如果表现出色的话可以发动鬼千切5次以上。加上可以空中发动鬼千切，因此其部位破坏能力也绝非其他武器所能比拟的。



推荐御魂 & 技能配搭

攻：锁镰攻击能力迅猛，攻击机会相比其他武器也较多，而且攻类型一定程度上能弥补攻击力低的缺点，充分利用浑身和军神招来的发动时间能轻易提升输出。

迅：迅风格的魂跟锁镰可以说是绝配，两个魂振技能都有气力相关的辅助效果，能让瞬迅印持续时间更长，本人甚至试过发动一次韦驮天的时间内就蓄满了一次鬼千切，可见这个配搭的强大之处。另外由于瞬迅印在空中是不能使用翻滚回避的，猛攻的同时自己也是无防备的状态，空蝉正好可以弥补这个缺点，使用后能有效防止自己被拍下来，配上“空蝉强化・二段”效果更佳。

魂：发动瞬迅印耗光一行耐力槽之后，正好可以跑到角落蓄力发动一次连升或者追驱，这样气力正好能蓄满并继续进攻。由于几乎没有锁镰攻击不到的部位，所以一些原本难攻击到的部位攻击一次之后就能用破敌之法制造巨大伤害。



推荐连段

与其他武器不同的是，弓的招式基本都是单招，常用招式为印矢→咒矢/组合箭3 。两者的区别在于前者主要用来破坏部位，而后者为无差别的输出，当然也可以省略印矢直接用组合箭3攻击。面对杂兵时建议充分发挥远距离的优势，从远处使用攻击力较高的咒矢直接攻击杂兵，当然也可以直接用三段蓄力的通常攻击，面对体型较大或移动缓慢的敌人，可以考虑在中距离用组合箭3。

性能综述



严格来说弓是游戏里惟一的远程武器，因为不用和敌人近身缠斗，所以安全系数相对较高。弓本身的伤害其实并不高，而且攻击频率也属于中等偏下，但可以对弱点部位进行高效安全的远距离集中打击是弓最大的优势，破坏部位的能力可以说是所有武器中最强的。单机面对大型鬼时需要借助进攻型的御魂或技能来弥补攻击力的不足，否则战斗时间会拖得很长。平时基本只用通常攻击和组合箭3进行输出，如果要使用咒矢的话最好先用印矢铺垫一下来提高基础攻击力。相比大型鬼，单人面对迅敏、粘人的小型鬼更为头疼，建议多利用AI同伴来为自己清理杂兵。联机时建议搭配辅助型的御魂来支援队友，当然也可以一边支援一边进行拿手的部位破坏工作。虽然有自动锁定系统，但还是建议玩家手动瞄准攻击的位置。

推荐御魂 & 技能配搭

魂：单人游戏时弓的标配御魂，先利用通常攻击或咒矢锁定大型鬼的部位，然后再用追驱或者破敌ノ法来进行精确打击，注意追驱的追踪性能非常有限，使用时基本要保持正面对着敌人，否则攻击容易落空；破敌ノ法的使用次数有限且冷却时间较长，因此推荐用来破坏如头部的角等位置比较偏的地方；连升在一定程度上保证了输出，同时也可以对大型鬼身上面积较大的部位进行破坏。

愈：因为自身时刻与大型鬼保持着距离，所以联机时可以考虑搭配愈风格的御魂来辅助队友，同时也可以从远处狙击大型鬼的特定部位，可攻可守非常万能，虽然缺乏攻击性的技能，但输出方面可以交给装备近战武器的队友。

隐：同样是辅助型的御魂，只不过隐风格更注重输出，秘针可以有效地提高破坏大型鬼部位的效率，隐形也可以一定程度上避免自己成为大型鬼追击的目标。



键位	动作
□	一矢射，通常攻击，不仅可以通过多段蓄力来增加招式的威力，也可以利用方向键来调整射击的位置，同时还能一边蓄力一边利用左摇杆进行移动，灵活度非常高，也是破坏部位的主力招式之一
△	组合箭，可以通过连续两次或者三次按键来实现组合箭 2、3 的特殊射击，其中只输入一次△键的攻击为具有一定贯穿性的中距离射击，威力偏低；输入两次为前方散射，可以命中多个目标但同样威力偏低；输入三次为爆破攻击，箭触碰到敌人或者其他物体后会散落出烟花状的攻击，是组合箭中最实用的招式
□ +×	印矢，该攻击可以进行两次蓄力，第一次蓄力为散射出 3 把箭矢，第二次蓄力则为抛物线轨迹的 5 把箭矢。被箭矢命中的敌人身上会出现白色的发光印记，之后再以任意攻击命中该发光的部位就能引爆（同伴的攻击无效，只有自己的攻击可以引爆），因为本身的攻击力不高而且需要较长的准备时间，所以最好在大型鬼出现硬直或有队友掩护的情况下再使用
○	咒矢，使用时需要长按○键蓄力，画面中会出现一个圆圈，利用圆圈锁定敌人后会出现“射”字样的小图标，此时松开按键就能自动射出带有追踪性能的箭矢，注意从拉弓到放箭的过程都需要气力槽支持，此外可以同时锁定多个目标，破坏部位时非常便利。注意使用咒矢时有较长的准备时间，如果不是为了针对某一部位进行输出，那么还是用通常攻击比较实际
△ + ○	鬼千切，发动鬼千切后玩家会进入蓄势待发的拉弓状态，随后可以输入□ / △ / ○里的任意一键进行射击，一段时间后系统也会自动放箭

任务与依赖

游戏以完成任务的形式推进剧情，以红色字体显示的为关键任务，完成后就能推进剧情的发展以及出现新任务。在没有关键任务的情况下，一般来说每完成 1 ~ 2 个普通任务后就可以与村内的 NPC 对话触发剧情（头上有感叹号，对话时的选项仅仅涉及到好感度的增加，可随意选择），之后便会出现新任务。完成第五章的任务“**オオマガドキ**”后游戏正式通关，之后的六、七章为上位任务，只需要完成任务就能不断开启新任务，不再需要与 NPC 对话。依赖主要分为交纳物品和讨伐指定数量的敌人两种类型，达成目的后即可完成，除了可以获得金钱和道具外，开启禊场、增加道具箱容量等要素也需要通过完成特定的依赖。需要注意的是，讨伐敌人类依赖需要接受委托后再消灭敌人才会计算讨伐数量。

游戏的任务不外乎就是讨伐指定数量的小、大型鬼以及寻找地祇石，大致内容在任务目的这一栏就能了解，因此下面仅以表格的形式列出任务信息供大家查询，一些需要注意的地方会在“目的”一栏里追加说明。由于时间问题，这里只列出所有村任务的资料。



村任务一览

第一章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
初阵	防卫ウタカタ，打倒三批小型鬼	☆	60 分钟	120	「雅」之领域	1 人
浮游する鬼面	讨伐オニビ 10 只	☆	60 分钟	180	「雅」之领域	3 人
地を这う钝兽	讨伐ノヅチ 3 只	☆	60 分钟	210	「雅」之领域	3 人
进攻ノ任 – 雅 –	压制 3 片鬼域，第三片鬼域会出现两批小型鬼	☆☆	60 分钟	300	「雅」之领域	2 人
地祇石调查ノ任 – 雅 –	使用 5 次地祇石，其中一个祇石需要进入鬼目模式才能看到	☆	60 分钟	150	「雅」之领域	3 人
紫の侵蚀者	压制 2 片鬼域	☆☆	60 分钟	240	「雅」之领域	1 人
ミフチを讨て!	讨伐ミフチ 1 只	☆☆	60 分钟	600	「雅」之领域	2 人

第二章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
盛衰の回廊	讨伐オンモラキ 10 只	☆☆	60 分钟	300	「武」之领域	3 人
防卫ノ任 – 雅 –	击退鬼群，指定鬼域里会出现三批小型鬼	☆☆	60 分钟	300	「雅」之领域	3 人
疾风の狩人	击退鬼群，指定鬼域里会出现两批小型鬼和一只大型鬼カゼキリ	☆☆☆	60 分钟	720	「武」之领域	2 人
土龙叩き	讨伐ドリュウ 5 只	☆☆	60 分钟	360	「雅」之领域	2 人
武者龟讨伐	讨伐モノイワ 5 只	☆☆	60 分钟	450	「武」之领域	2 人
囮作战 – 其ノ壹 –	讨伐ミフチ 1 只	☆☆☆	60 分钟	810	「雅」之领域	2 人
囮作战 – 其ノ贰 –	讨伐カゼキリ 1 只	☆☆☆	60 分钟	840	「武」之领域	2 人
囮作战 – 其ノ参 –	讨伐クエヤマ 1 只	☆☆☆☆	60 分钟	900	「战」之领域	3 人
赤镰の处刑者	讨伐ワイラ 5 只	☆☆☆	60 分钟	450	「战」之领域	3 人
ミフチ搜索ノ任	讨伐ミフチ 1 只	☆☆☆	60 分钟	600	「雅」之领域	3 人
カゼキリ搜索ノ任	讨伐カゼキリ 1 只	☆☆☆	60 分钟	840	「武」之领域	3 人
进攻ノ任 – 战 –	压制 3 片鬼域，第三片鬼域会出现大型鬼ミフチ	☆☆☆☆	60 分钟	900	「战」之领域	1 人
クエヤマ搜索ノ任	讨伐クエヤマ 1 只	☆☆☆☆	60 分钟	960	「战」之领域	3 人
速攻任务：百鬼夜行	讨伐ガキ 100 只	☆☆☆	5 分钟	360	「雅」之领域	1 人
ウタカタ最终防卫线	防卫ウタカタ，会出现两批小型鬼和一只大型鬼ミフチ	☆☆☆☆	60 分钟	750	「雅」之领域	–

第三章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
坛ノ浦の蜘蛛	压制3片鬼域，打倒“ホ”区的所有小型鬼后ミフチ会袭来	☆☆☆☆	60分钟	840	「武」之领域	3人
一闪の风、来たり	讨伐カゼキリ1只	☆☆☆☆	60分钟	960	「雅」之领域	3人
暗夜の鵺退治	讨伐ヌエ5只	☆☆☆	60分钟	660	「安」之领域	3人
物见队救出ノ任	击退鬼群，会出现三批小型鬼	☆☆☆☆	60分钟	720	「战」之领域	1人
灾いの红翼	讨伐ヒノマガトリ1只	☆☆☆☆☆	60分钟	1050	「安」之领域	3人
生命をつなぐ草	压制2片鬼域，第二片鬼域会出现大型鬼クエヤマ	☆☆☆☆☆	60分钟	990	「武」之领域	1人
结界なき战い	防卫ウタカタ，压制“チ”鬼域后，“ハ”会出现大型鬼ヒノマガトリ，将其打倒	☆☆☆☆☆	60分钟	1200	「安」之领域	3人
恶天狗讨伐	讨伐マフウ5只	☆☆☆☆	60分钟	750	「乱」之领域	3人
战を走りぬける风	讨伐カゼキリ1只	☆☆☆☆	60分钟	960	「战」之领域	3人
雅を食い荒らす巨鬼	讨伐クエヤマ1只	☆☆☆☆☆	60分钟	1020	「雅」之领域	3人
ヒノマガトリ搜索ノ任	讨伐ヒノマガトリ1只	☆☆☆☆☆	60分钟	1080	「安」之领域	3人
雪原を泳ぐ潜鬼	讨伐ツチカヅキ1只	☆☆☆☆☆☆	60分钟	1200	「乱」之领域	2人
对なす鬼蜘蛛	讨伐ミフチ2只	☆☆☆☆☆	60分钟	1320	「武」之领域	3人
速攻任务：土龙百叩き	讨伐ドリュウ100只	☆☆☆☆☆	7分钟	600	「安」之领域	1人
冰炎の战鬼	讨伐タケイクサ1只	☆☆☆☆☆☆	40分钟	1500	「雅」之领域	3人

第四章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
沙漠に住む虾蟆	讨伐キナサワ5只	☆☆☆☆☆☆	60分钟	810	「古」之领域	3人
ツチカヅキ搜索ノ任	讨伐ツチカヅキ1只	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1320	「乱」之领域	3人
沙尘吹き荒れ、巨鬼出づる	讨伐クエヤマ1只	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1350	「古」之领域	3人
战に飞来せし凶鸟	讨伐ヒノマガトリ1只	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1500	「战」之领域	3人
速攻任务：恶天狗讨伐	压制3个鬼域	☆☆☆☆☆☆☆	5分钟	720	「乱」之领域	1人
怒れる岩鬼	讨伐キンキ5只	☆☆☆☆☆☆	60分钟	900	「古」之领域	3人
白蜘蛛强袭	讨伐マフチ1只	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1620	「雅」之领域	3人
沙漠を泳ぐ潜鬼	讨伐ツチカヅキ1只	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1560	「古」之领域	3人
防卫ノ任－安－	击退鬼群，一共要打败三批敌人，其中第二批和第三批都要对付BOSS	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2700	「安」之领域	3人
伊達男の再起	压制三片鬼域，第三片鬼域会出现BOSS タケイクサ	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1650	「雅」之领域	2人
泡沫梦幻	讨伐ミズチメ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2100	「古」之领域	3人
タケイクサ搜索ノ任	讨伐タケイクサ1只	☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1650	「雅」之领域	3人
双对の鬼蜘蛛	讨伐ミフチ和マフチ各1只	☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2400	「乱」之领域	3人
ミズチメ搜索ノ任	讨伐ミズチメ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2100	「古」之领域	2人
天翔ける刃	讨伐アマキリ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1800	「安」之领域	2人
风来坊の镇魂歌	讨伐ダイマエン1只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2760	「安」之领域	3人
狱炎の决战	讨伐ゴウエンマ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	3000	「武」之领域	3人

第五章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
乱に舞い降りる凶鸟	讨伐ヒノマガトリ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	1920	「乱」之领域	3人
破坏の大天狗	讨伐ダイマエン1只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2160	「安」之领域	3人
巨树を食らう巨鬼	讨伐クエヤマ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2250	「武」之领域	3人
速攻任务：百鬼飞行	讨伐オンモラキ・不净100只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	7分钟	900	「武」之领域	1人
恶食の巨鬼	讨伐ワダツミ1只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2580	「战」之领域	3人
沙岚	讨伐ツチカヅキ2只	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2820	「古」之领域	3人
古都を荒らす战鬼	讨伐タケイクサ1只	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2400	「古」之领域	3人
结界を破れ－其ノ壹－	讨伐アメノカガトリ1只	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2760	「安」之领域	3人
结界を破れ－其ノ贰－	讨伐アマキリ1只	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	2610	「雅」之领域	3人
结界を破れ－其ノ参－	讨伐ミズチメ2只	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	3600	「安」之领域	3人
结界を破れ－其ノ四－	讨伐ゴウエンマ1只	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	3300	「武」之领域	3人
影が信ずるもの	讨伐クナトサエ1只	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	3900	「乱」之领域	3人
灾祸の足音－其ノ壹－	讨伐ゴウエンマ1只	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	3600	「战」之领域	3人
灾祸の足音－其ノ贰－	讨伐カゼキリ和アマキリ各1只	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	60分钟	4200	「古」之领域	3人

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
災禍の足音－其ノ参－	讨伐クナトサエ 1 只	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	60 分钟	4320	「乱」之领域	3 人
災禍の足音－其ノ四－	讨伐ホムラカヅキ 1 只	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	60 分钟	4500	「乱」之领域	3 人
櫻、散りゆく觉悟	讨伐ヤトノヌシ 1 只	★★★☆☆☆☆☆☆☆	60 分钟	4800	「古」之领域	3 人
オオマガドキ	讨伐トコヨノオウ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	5100	「战」之领域	3 人
单独任务：常夜王（通关后）	讨伐トコヨノオウ 1 只，单独任务无法携带同伴作战，后同	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6000	「战」之领域	－

第六章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
紫の侵蚀者	讨伐ササガニ 20 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	21000	「雅」之领域	3 人
武者亀讨伐	讨伐モノイワ 5 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	2400	「武」之领域	3 人
赤镰の处刑者	讨伐ワイラ 5 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	2400	「战」之领域	3 人
天に舞う、刹那の光刃	讨伐アマキリ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	4500	「武」之领域	3 人
湖面の水蛇	讨伐ミズチメ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6000	「雅」之领域	3 人
海鸣响き、战鬼来たる	讨伐タケイクサ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6600	「武」之领域	3 人
双岚	讨伐カゼキリ 2 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	7200	「战」之领域	3 人
祸々しき战鬼	讨伐マガツイクサ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6300	「战」之领域	3 人
我、欲するは战士の血肉	讨伐クエヤマ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6600	「武」之领域	3 人
マフチを讨て!	讨伐マフチ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6000	「雅」之领域	3 人
マガツイクサ捜索ノ任	讨伐マガツイクサ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	6900	「雅」之领域	3 人
八重波	讨伐ワダツミ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	7200	「武」之领域	3 人
雅な蜘蛛の舞	讨伐ミフチ 2 只、マフチ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	7800	「雅」之领域	3 人
巨鬼骚乱	讨伐クエヤマ和タケイクサ各 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	8100	「武」之领域	3 人
风薰る蛇姬	讨伐カガチメ 1 只	★★★★☆☆☆☆☆☆	60 分钟	7500	「雅」之领域	3 人
单独任务：蜘蛛りのち晴れ	讨伐マフチ和アマキリ各 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	8400	「武」之领域	－
单独任务：蛇姊妹の协奏歌	讨伐ミズチメ和カガチメ各 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	8400	「雅」之领域	－

第七章

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
暗夜の鵺退治	讨伐ヌエ 5 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	3000	「安」之领域	3 人
恶天狗讨伐	讨伐マフウ 5 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	3300	「乱」之领域	3 人
沙漠に住む虾蟆	讨伐キナサワ 5 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	3600	「古」之领域	3 人
大雪崩	讨伐ツチカヅキ 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	5100	「乱」之领域	3 人
凶鸟再临	讨伐ヒノマガトリ 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	6600	「安」之领域	3 人
焰の冲击	讨伐ホムラカヅキ 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	7200	「乱」之领域	3 人
雅に飞来する大天狗	讨伐ダイマエン 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	7500	「雅」之领域	3 人
破灭の黑雨	讨伐インカルラ 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	7500	「雅」之领域	3 人
旋风、吹き荒れり	讨伐アメノカガトリ 1 只	★★★★★☆☆☆☆☆	60 分钟	7800	「战」之领域	3 人
锐利なる矛	讨伐ヤトノヌシ 1 只	★★★★★★☆☆☆☆	60 分钟	8100	「古」之领域	3 人
インカルラ捜索ノ任	讨伐インカルラ 1 只	★★★★★★☆☆☆☆	60 分钟	8100	「武」之领域	3 人
雅、灰烬と化す	讨伐タケイクサ和マガツイクサ各 1 只	★★★★★★☆☆☆☆	60 分钟	8400	「雅」之领域	3 人
鬼鸟讨伐ノ任	讨伐アメノカガトリ和インカルラ各 1 只	★★★★★★☆☆☆☆	60 分钟	9300	「安」之领域	3 人
坚牢なる盾	讨伐クナトサエ 1 只	★★★★★★☆☆☆☆	60 分钟	8700	「乱」之领域	3 人
古都の大瀑布	讨伐オカミヌシ 1 只	★★★★★★☆☆☆☆	60 分钟	9000	「古」之领域	3 人
单独任务：一鬼当千	击退鬼群，共要对付两批敌人，每批敌人都是小型鬼加大型鬼的组合，出现的 BOSS 为インカルラ和タケイクサ	★★★★★★★☆☆☆	60 分钟	5400	「武」之领域	－
千“鬼”万来	讨伐ホムラカヅキ、マフチ、アマキリ、オカミヌシ各 1 只	★★★★★★★☆☆☆	60 分钟	9600	「古」之领域	3 人
讨鬼传	讨伐マガツイクサ 1 只、クナトサエ 2 只、ゴウエンマ 1 只	★★★★★★★☆☆☆	60 分钟	9999	「战」之领域	3 人

BOSS 战要点

※ 由于进度问题，这里暂时只列出村任务里出现的所有大型鬼和亚种的招式。

深渊/真渊

（ミフチ/マフチ）

弱点属性：火 / 风
可破坏部位：腿 ×6、钩爪 ×2



主要招式

共通招式

钩爪二连击：普通攻击招式，钩爪劈砍的位置为 BOSS 面对的正前方，移动到侧面就毫无危险了。进入祸津日神状态会变成三连击，最后一击为两只钩爪竖直向下劈砍，威力较大。

吐丝：朝正面三个方向吐出三个丝线球，威力不大，但是被命中后会被丝线束缚，快速摇动左摇杆可以挣脱。进入祸津日神状态这招会变成朝正面吐出大量丝线，攻击范围内所有玩家。

冲撞：直线撞击玩家，使用枪衾可以阻止这招。进入祸津日神状态时冲撞之后会追加钩爪二连击。

回旋斩：使用这招之前会将钩爪抬起，准备动作较短但非常明显，之后旋转身体攻击自身四周的玩家，威力较大，看到准备动作后要及时远离其攻击范围。

小跳：向前小跳一段距离，落地时带攻击判定，但伤害非常低。

旋转追击：进入魂餐状态后必定使用这招，BOSS 竖直身体，一边旋转一边追击玩家，移动的同时会向身体两侧抛出石块。停止追击后会放出两只小蜘蛛，之后自动结束魂餐状态。

钩爪戳击：用钩爪以较快的速度向正前方攻击四次，全部命中时受到的伤害非常大。



真渊招式变更点

喷射石块：和深渊的吐丝攻击类似，石块攻击力较高但不附带束缚效果，但进入祸津日神状态后这招会变成与深渊一样的吐丝攻击。

讨伐要点

由于是流程中遇到的第一个大型鬼，总体来说难度较低，大部分招式的动作明显且不具备致命杀伤力，除了旋转类招式外，其他招式的攻击范围都是正前方，因此玩家只要在其侧面攻击并及时躲开“回旋斩”就会相对安全。六只脚全破没有难度，两只钩爪平时的位置较高，可以待其进入祸津日神状态后引诱它使用钩爪三连击，最后一击时钩爪会停留在地面一段时间，此时打点较低的武器可趁机破坏部位。真渊的钩爪较大，在发动钩爪二连击时有可能会攻击到其第一对脚附近的玩家。将BOSS的腿破坏掉后，跳跃以及冲撞后会出现硬直。

风切/天切（カゼキリ/アマキリ）

弱点属性：地 / 无
可破坏部位：腿 ×4、角 ×2、尾巴、刃角（第二形态时出现）



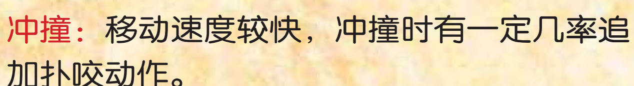
主要招式

共通招式

前期

撕咬：向正前方撕咬1～2次，攻击距离很短，几乎没有威胁。
爪击：向左或右挥动前爪攻击。
甩尾：甩动尾巴并带起风刃，攻击前方或后方一段距离内的所有玩家。攻击前方时会后跳并甩尾，攻击后方则直接甩尾。





冲撞：移动速度较快，冲撞时有一定几率追加扑咬动作。
后空翻：向正前方攻击的同时自身往后跳，这招几乎没有准备动作，近距离时尽量不要站在其正前方。
原地旋转：进入祸津日神状态后会立即发动，因此看到其身体变色后就要立即远离。

天切招式变更点

光球：吐出两个光球攻击远处的玩家。

第二形态

风弹：进入魂餐状态会使用的招式，朝正面三个方向吐出三个风弹，天切吐出的为光球。
原地风刃 / 天刃旋转：进入魂餐状态会使用的招式，发动此招前会有非常明显的准备动作，会左右摇头两次并发出怒吼，玩家有足够的时间远离 BOSS。
旋转扑咬：魂餐状态会使用的招式，旋转着身体扑咬玩家，一般会来回扑咬两次。
旋转攻击：魂餐状态会使用的招式，旋转自身攻击玩家，此招带一定距离的位移。

讨伐要点

这个BOSS属于敏捷型，因此在攻击时尽量不要贪刀，比较安全的攻击位置是其后腿的左右两侧。四条腿破坏起来没什么难度，每次破坏BOSS都会倒地一段时间，可以利用这个机会来破坏尾巴和角。BOSS血量较低时会进入第二形态，此时头部长出刃角，魂餐状态下多出不少攻击方式，不过原地风刃/天刃旋转的准备时间很长，如果有自信的话可以在其准备时间内猛攻并破坏部位，安全的同时也加大了输出力度。将BOSS的腿破坏掉后，冲撞后会倒地一段时间；将其尾巴破坏掉后，甩尾攻击的攻击范围会大幅削减。

崩山/海神

（クエヤマ / ワダツミ）

弱点属性：风 / 火
可破坏部位：手 ×2、腿 ×2、角、背脊



主要招式

共通招式

前期

抛石块：双手插地并向正前方抛出巨大石块，石块的攻击范围不大但飞行距离较远。

手部攻击：用手攻击前方的玩家，有时会反手攻击并附带位移。海神的该攻击附带水属性，并且带两次攻击判定。



脚踏攻击：抬腿踩玩家，类似相扑选手的踏脚。海神的该攻击还会附带大范围冰刺，被击中后一定几率陷入冻结状态。

突进：双手捶地后向前突进一段距离，祸津日神状态下的这招带吹飞效果。

跳跃下压：跳起并踩踏玩家，踩踏的位置为范围攻击。

蓄气：蹲下进入蓄气状态，此时攻击 BOSS 会遭到爆炸反击，之后 BOSS 必定进入第二形态（魂餐状态）。

拍肚皮：用力拍肚皮发出声音，对其自身周围的玩家进行催眠。

捶地：进入祸津日神状态时使用的招式，看到其身体变色后要果断远离。

旋转攻击：原地旋转攻击其自身周围的玩家。

第二形态（魂餐状态）

吐毒液：喷吐毒液并在地上形成带毒区域，碰到会中毒。

冲撞：向前方野蛮地冲撞一段时间。

吼叫：发出吼叫，对其自身周围的玩家进行催眠。

讨伐要点

从上文的招式分析里可以很直观地发现，这个怪的普通种和亚种的区别仅在于手部攻击和脚踏攻击。该BOSS的软肋在双腿，破坏之后不但跳跃下压后会倒地，海神的脚踏攻击也不再附带冰刺。这个家伙进入祸津日神状态或魂餐状态的模式和大部分BOSS不同，全身倒地的情况下进入祸津日神状态；以屁股着地或者蓄气时被攻击则进入魂餐状态。由于这个敌人比较高大，因此双手、角和背脊不容易打到，好在将脚破坏后BOSS会倒地较长时间，此时是破坏角和背脊的最佳时机，可以把鬼千切留给打点最高的这两个部位。

火凶鸟/天辉鸟（ヒノマガトリ/アメノカガトリ）

弱点属性：水 / 地
可破坏部位：翅膀 ×4、腿 ×2、尾巴、胸、角

主要招式

共通招式

前期

啄击：向正面方向啄地两次的属性攻击，祸津日神状态下为啄地三次，破角后啄地不再附加属性。

甩尾：以自身为圆心发动带属性的甩尾攻击，破尾后甩尾不再附加属性。

火焰冲刺：全身覆盖火焰朝玩家撞击，速度较快。亚种为全身覆盖电流，不但速度快而且撞击的次数比火凶鸟的火焰冲刺更多。

火焰旋风：放出一个直线移动的火焰旋风攻击玩家，地面或空中都会使用的招式，在地面使用这招后一定几率会追加向前方三个方向发射火焰旋风的招式。

旋转升空：有很明显的准备动作，之后旋转攻击并飞到空中，旋转时附带属性伤害。

吐火追击：口吐火焰追着玩家攻击，地面和空中都会使用这招，祸津日神状态下在地面追击完后还会追加向前方喷火的攻击动作。

侧跳＋火焰旋风：BOSS侧跳升空后紧接着就会发射火焰旋风，要做好回避或防御的准备。

天辉鸟招式变更点

电球喷射：向正前方三个方向喷射电球。



第二形态（魂餐状态）

侧砍：使用镰刀模样的上肢斩向自身侧后方的玩家。

单镰刀手挥击：伸长其中一侧镰刀模样的上肢攻击远处的玩家。

双镰刀手挥击：伸长两只镰刀模样的上肢攻击远处的玩家，收回时还会向正面发出多个方向的风刃，将上肢全部破坏后不再放出风刃。

狂喜乱舞：原地踏地并挥动上肢后向前方伸缩攻击四次，最后收回时会向正面发出多个方向的风刃，踏地时还会形成地裂攻击四周的玩家，将上肢全部破坏后不再放出风刃。



讨伐要点

这个BOSS可破坏部位较多，其中高处的一对翅膀和角都要在其倒地后才容易破坏，建议集中火力破坏角，高处的翅膀可以等到第二形态时再来破坏。火凶鸟的大部分攻击都是属性攻击，被命中会附带炎上状态。初始形态主要注意其甩尾和旋转升空，其他招式躲起来都没什么难度，尽快破坏角和尾会让BOSS的部分招式威胁降低。第二形态时BOSS高处的一对翅膀变成了可以伸缩的镰刀状物品，平时基本垂在地上，此时再来破坏就没什么难度了。亚种怪除了以向正前方三个方向喷射电球的招式代替了火凶鸟的火焰旋风外，其他招式只是属性变换了而已，攻击动作并无变化，被天辉鸟的大部分招式攻击到会进入气绝状态。

土潜/炎潜

（ツチカヅキ / ホムラカヅキ）

弱点属性：风火 / 风水
可破坏部位：角、颚、前爪 ×2（第二形态会重生）、脚 ×2（第二形态会重生）、背鳍

主要招式

共通招式

前期

滑行冲撞：这招为高速的直线型突进技，滑行的次数为 1 ~ 2 次，出招前有明显的准备动作，横向跑开即可轻松躲开，如果来不及的话可以考虑用翻滚避开冲撞的判定。此招滑行的距离很远，建议第一时间锁定它，以免被背后的第二次冲撞攻击到。

小跑追击 & 扑杀：BOSS 会一路追着它瞄准的目标张开前爪小跑，跑动中有轻微的攻击判定，因为追踪性能较强，我们无需浪费气力来和它玩捉迷藏，主动从正面冲过去引诱它使出后续的扑杀，提前往左右两侧翻滚回避即可。

原地挥爪：此招的攻击范围集中在 BOSS 正前方，此时绕到背后进攻相对安全，但要注意不要贴得太近以免被它的收招动作伤到。

侧身翻滚：出招前虽然有准备动作，但因为时间较短很难及时反应过来，由于 BOSS 只会往左右两侧翻滚，因此在背后进攻依旧比较安全，另外要提防它原地旋转一周的护身攻击，此招在近距离时没有死角，需要拉开距离来躲避。

丢石头：出招前双手插入前方的地面作出很努力在撬东西的样子，随后朝正前方丢出巨大的石块，该招是直线型攻击，距离非常远，不过对两侧基本没有判定，看到准备动作后及时跑开即可。

炎潜招式变更点

原地抖落火石：炎潜独有的范围型招式，只要稍微拉开距离即可躲开，之后可以趁机上前攻击处于短暂硬直的 BOSS。



第二形态

潜行移动：追踪性能较强，不过就算被蹭到也不会有太大的伤害。

小跳扑杀：从地底跃出并做出扑杀的动作，只要随时保持移动且不在 BOSS 的正前方，基本上就不会被此招碰到。

大范围回旋攻击：回旋攻击有两种，一种是半身潜在地面里，另一种是回到地面上使用，无论哪一种回旋攻击的范围都非常广，前者的预兆比较不明显，看到它半身露到地面上时就要警惕并远离它，后者是 BOSS 从地底跳回到地面时必定发动的招式，而且炎潜在回旋结束片刻后还会再顺势使出侧身翻滚攻击。

捶地：只有在半截身子趴在地面上时才会发动的招式，捶地后地面上还会形成像周围散射的爆风，可以躲在它的身后进攻。

潜地后跃出地面：此招的攻击力巨大，不过只要在它潜地时随意跑动一下，一般就不会被它的攻击锁定，而且就算被锁定也同样可以通过走位躲开。



讨伐要点

BOSS初期只会在地面上移动，除了冲撞和原地旋转的护身攻击外，其余的攻击方式都没有太大的威胁。因为它的体力不多，因此想达成全破的话推荐用搭配了魂风格的弓，其他武器因为攻击范围较广，很容易误伤BOSS导致过快地削减它的体力，其中BOSS头上的角有着较高的耐久值，破坏时建议用鬼千切。步行形态中建议优先破坏它的双腿，如此一来当它使用滑行冲撞攻击后就必定会失衡摔倒并出现短暂的硬直，破坏双爪的话会削弱个别招式的攻击范围。体力不多时BOSS会进入第二形态，该形态中BOSS会长时间处于露出背鳍的潜地移动状态，不过只要在它使用小跳扑杀的时候以任意招式命中它，那么它就会回到地面并出现硬直。该形态中推荐优先破坏它的双爪，这样当它使用潜地跃出地面的攻击后就会出现失衡硬直。亚种炎潜的行动模式基本和土潜一致，追加的个别招式也并不强力，对照前面的招式分析小心应付即可。

建军/祸军（タケイクサ / マガツイクサ）

弱点属性：天
可破坏部位：角、腰部、手 ×4

主要招式

共通招式

前期

远程攻击：这个 BOSS 的远程攻击均为属性攻击，建军会为朝玩家射出几发攻击范围较广的冰块，或是玩家脚下喷发出火炎；祸军则会射出移动速度较慢的风玉以及在玩家脚下引发突起的石块。所有远程攻击都可以通过跑动来躲开，但建议尽早和 BOSS 拉近距离，否则它会不断使用远程攻击让人防不胜防。

近身攻击：近身攻击主要是通过挥舞巨大的手臂来对玩家造成伤害，站在其手臂背后进攻即可躲开绝大部分的招式。

砸地攻击：用拳头砸地后 BOSS 的周围会出现对应属性的远程攻击，近战武器在 BOSS 的身后进行攻击时要注意提防地面喷发出来的属性攻击。

第二形态

跳跃砸击：此招追向性较强，而且距离远范围广，如果来不及提前跑开，可以在攻击判定发生前朝左右两侧翻滚回避，如果距离较近的话也可以尝试往 BOSS 跳过来的方向翻滚。

原地回旋：BOSS 头部附近的地方没有攻击判定，但位置不好掌握，所以还是不要冒险



跑到 BOSS 的头部附近进攻，在 BOSS 的四只手外围进攻的话可以轻松躲开。

属性光束：从头部射出属性光束并旋转一周，伤害高距离远，不慎被命中的话会同时受到两种属性的伤害，如果运气差触发了异常状态，被秒杀只是一瞬间的事。回避的方法有三种，第一是近距离逆时针绕着 BOSS 跑，由于站的距离近，绕圈的半径也相对较小，所以光束几乎是追不上玩家的第二是距离较远时，算好提前量往光束扫过来的方向翻滚回避即可躲开；第三是利用个别武器的腾空能力躲开，比如双刀的连点△键攻击、锁镰发动瞬迅印后的长时间滞空攻击等。



讨伐要点

初期形态的移动堪称龟速，用弓可以轻松、安全地从远距离破坏它的所有部位。近战武器在BOSS的后方攻击会相对安全，注意地面亮起的光并及时跑开即可，建议优先破坏掉它的腰部，因为一旦BOSS进入第二形态，那么腰部的位置会和头部互换，如此一来就极难对腰部进行攻击了。两只手臂破坏起来难度不大，头上的角以及上方的两只手臂可以等到它进入第二形态的时候再破坏。第二形态的BOSS在速度上有了明显提升，全方位的回旋攻击躲避起来也不会太轻松，虽说远程武器会相对安全，但在输出时依旧要提防它的跳跃砸击。近战武器如果不是为了破坏BOSS的角，那就不要在它的头部附近进攻，以免被属性光束命中，即便要破坏也尽量用鬼千切来快速搞定。

水蛇女/巨蛇女

（ミズチメ/カガチメ）

弱点属性：火/地

可破坏部位：角、手臂×2、触手×2（进入一次魂餐状态后会重生）、尾部（脱壳后才能破坏）



主要招式

共通招式

前期

触手攻击：主要分为前方打击和侧边扫击两种。近战武器打水蛇女主要还是从触手的侧边进攻，所以侧扫的威胁较大。

冰柱召唤：在身边召唤出冰柱攻击，发动前双手会有施法一样的预备动作，这时离开BOSS本体即可。

弹性滑行：用一根触手伸长并贴到地面，然后利用弹力让自己的身体滑行到远处，站在BOSS侧面时这招的威胁不大，熟练的玩家也可以利用翻滚的无敌时间躲过去。

直线水炮：单手蓄积能量后往正前方发射水炮攻击，容易预判不说且只能攻击前方。

拥抱冰冻+冰块拍打：拥抱身前的玩家，范围很小，中招后会陷入冻结状态，随后水蛇女会使出高伤害的大冰块拍打。

范围催眠：在身体周围产生黑色的催眠气体，发动前水蛇女双手会做出一系列动作，很容易预判。

落石：进入一次魂餐状态之后就会使用的招式，同样是双手做施法的预备动作，落石位置下方事先会出现黑影，被石头砸到了会陷入气绝状态。

巨蛇女招式变更点

电柱射击：直线水炮的变种招式。

弹性滑行+龙卷风：弹性滑行的同时会产生小型龙卷风，龙卷风运动轨迹变化较多，有半追向效果，比较难躲。

闪电召唤：冰柱召唤的派生，闪电召唤的位置同样是身体周围，但也有随机地点出现的，电柱出现前地面会有电光，可以提前回避。

毒液投掷：第一次进入魂餐状态后开始使用的招式，但是命中率较低，威胁不大。



讨伐要点

这个BOSS由于后期不会持续维持在魂餐状态，而部位破坏后还可以攻击的就剩下触手和两只手臂，导致制造伤害的机会不多，因此打起来会比较浪费时间。平时主要是从它的侧面攻击触手，发怒数次后会进入魂餐状态，同时贝壳会脱落下来，可趁此机会破坏尾部，建议事先积蓄武器槽保留鬼千切。脱壳后的水蛇女很喜欢使用弹性滑行，因此要抓住BOSS停顿的时机鬼千切破尾。贝壳脱落后要第一时间净化，否则BOSS会将其祭出去，之后原地会留下一团黑气，不久就会发生超大范围的核爆，威力超高。水蛇女发动这招的几率不高，但巨蛇女很喜欢用，净化不及时就必须马上远远躲开。魂餐状态结束后贝壳会重生，被破坏的触手进入魂餐状态后会重生一次，再次破坏便不再重生。巨蛇女的招式有不少强化，最大的威胁还是弹性滑行之后追加的龙卷风，要看准龙卷风的行动轨迹进行回避。

大魔缘/阴迦楼罗

（ダイマエン/インカルラ）

弱点属性：风 / 火
可破坏部位：脚 ×2、角、嘴、翅膀（两翼各 4 片羽毛可破坏）



主要招式

共通招式

飞行轰炸：在空中快速飞行的同时在地面形成冲击波，躲避难度较大，尽量远离 BOSS 飞行的地方。

吐石：嘴里吐出石头进行直线射击，几乎没威胁。

空中落石：飞到高空使用落石攻击，只要不在其正下方就不会被打中。

翅膀横扫：范围较大的翅膀横扫攻击，会追加远距离的羽毛射击，射程较远，但使用后翅膀上的羽毛会减少一片。

360 度翅膀横扫：派生比较多的招式，本体有很大的攻击范围，而且还会追加飞石散射，飞石落地后会产生大范围的岩石爆破，比较难躲。建议跟 BOSS 保持距离并不在其正前方，距离较近的话可以看准它的预备动作并在适当时机翻滚，用翻滚的无敌时间躲开。

飞踢：近距离很难躲避的招式，发动前 BOSS 会做一个耍酷般的预备动作，这时要马上往两边跑开，否则很容易被打中。

连续跳跃：BOSS 会追着玩家不断跳跃，落地的同时会在地面召唤出石柱，石柱出现位置随机，在躲避 BOSS 本体的攻击同时还要注意自己的脚下，如果尘土扬起了要马上翻滚开。

石柱召唤：大范围内随机召唤出石柱攻击，通常是进入魂餐状态时发动的招式，可通过积极跑动来躲避。



阴迦楼罗招式变更点

360度横扫＋冰柱射击：原本射出的岩石会变成冰柱，效果相似，但是冰柱落地后爆发的距离没有石头大。

水柱喷射：吐石演变而来的招式，同样几乎没威胁。

飞行轰炸：原本地上的冲击会变成碎冰攻击。

连续跳跃：连续跳跃变成召唤冰冻区域，范围远大于石柱。

讨伐要点

大魔缘算得上是游戏中比较难搞的BOSS，其大部分招式的攻击范围大，躲避起来比较困难。不过比起怎样击败它，更大的难题是怎样实现全破。大魔缘的翅膀被完全破坏后很快就会再生，而且再生之后杀死它是不算全破的，因此如何在它快死的一刻用鬼千切破坏掉翅膀，然后在再生前将其杀死这点非常考验玩家的伤害控制和运气。大魔缘在翅膀被破坏一定程度后会出现魂餐状态，其脚部被破坏后，继续持续攻击脚部会令其陷入长时间的倒地状态，这是很好的输出机会。

推荐武器是弓，不但可以保持距离无视BOSS诸多高伤害的范围攻击，同时也能有效地破坏嘴、角等部位。御魂推荐选择魂风格的。BOSS飞到空中的时候用连升或者追驱有可能将其打下来。

业炎魔

（ゴウエンマ）

弱点属性：风水

可破坏部位：手 ×2（第二形态会重生）、腿 ×2（第二形态会重生）、尾巴（第二形态会重生）、角、佛珠

主要招式

共通招式

前期

挥手：挥动手掌攻击自身附近的玩家，手变形态后该招式附带火属性。

冲撞：直接冲撞或向后小跳后往前冲撞，看到小跳动作后就可以开始躲避了。

手掌压地：站在原地用手掌压地攻击其正面的玩家。

火焰手掌压地：将火焰聚集在手中后追击玩家并压地攻击，手变形态后压地会形成一小块火焰地形并持续一段时间。

踏地攻击：用脚踩踏地面，攻击范围很小。

双手捶地：跳跃起来后双手砸向地面。

尾巴捶地：跳跃起来后用尾巴狠狠砸向地面，砸地时还会附带多个方向的地裂攻击。

甩尾：甩动尾巴攻击其身后的玩家。

冲刺火球／跳跃火球：向前冲一段距离或跳跃后立即转身喷射火球。

移动喷射火球：多次以上进入祸津日神状态后追加的招式，一边移动一边向前方地面喷射三个方向的火球，一共要喷射四次。

定点喷射火球：多次以上进入祸津日神状态后追加的招式，站立喷射一至两次火球，第一次为一个火球、第二次为三个火球。

天罚：破坏手部或手变形态后的祸津日神状态时发动的招式，天上不断落下不明物体攻

击玩家，被命中后会被束缚一段时间，不明物体落下前地面有特定标识。

第二形态（魂餐状态）

喷火：向前方喷射火焰，从左侧扫射到右侧，攻击范围很广。
冲撞：攻击前有抬手的准备动作，这招移动速度快、攻击力高。
小跳：小跳一段距离后带攻击判定，伤害还不低。
单手插地：单手插地，此时地面出现标识追踪玩家，被命中后损血且被束缚一段时间，并且还会中无法使用魂振技能的封印异常状态。
双手锤地：高高抬起双手锤击地面，并引发大范围爆炸，看到其准备动作后要立即远离BOSS。



讨伐要点

初期阶段比较有威胁的是尾巴捶地这招，不太容易发现的地裂攻击是最大的不定因素，很难保证躲开。这个BOSS会随着进入祸津日神状态的次数而追加招式，将手破坏掉后BOSS起身会马上发动天罚，如果场上有人被此招命中，天罚结束后BOSS会瞬间复原手臂。面对这一设定，玩家要么第一时间对手部进行鬼祓，要么就必须保证没人中招。最好的方法是搭配“空”风格的魂，在断手位置使用魂振技能“祓殿”，这样即便有人被天罚打中也不影响鬼祓手部，确保万无一失。将其HP削减一大半后进入第二形态，由之前的站立姿态变为爬行姿态，先前打点较高的佛珠和角可以在这个阶段来破坏，进入第二形态后，BOSS的四肢和尾巴会重生，想要获得全破奖励需要对这几个部位再度破坏。该BOSS第二阶段的技能攻击范围或行动速度有所一定提升，特别是喷火的攻击范围很广，建议保持在BOSS的后脚处进行攻击，这个位置相对安全，即便是双手捶地的大范围攻击也触及不到这里。

岐塞

（クナトサエ）

弱点属性：火地
可破坏部位：头部尖角、头部巨角 ×2、四肢、尾巴、甲壳主炮（第二阶段出现）、甲壳副炮 ×4（第二阶段出现）



主要招式

共通招式

前期

正前方吐息：带有睡眠效果，尽量不要站在正前方攻击。
甩尾：尾巴左右甩一次，并且会甩出旋风，对在其身后的玩家威胁较大，破坏尾巴后不会再甩出旋风，近战武器推荐优先破坏。
落雷：两只巨角会蓄力两个大雷球，并且随

机对玩家所站位置进行多次落雷攻击，落雷前脚底会有明显前兆，注意回避即可。

踏地：两只前腿的其中一只高高抬起，然后再踩在地上，产生范围攻击，攻击前腿时注意不贪刀，一旦破坏后并净化部位后立即改为攻击后腿以确保安全。



第二阶段

毒液炮弹：看上去垂直发射的炮弹实际上追向性极高，看见炮弹发射后，一定要停下攻击观测是否向自己飞来，如果朝自己飞来的话最好持续跑动。

雪球炮弹：从四门副炮中发射，一般是在岐塞乱踏地面时出现，射程中等，只要贴近输出或者在远处用弓攻击都不会有太大威胁。

讨伐要点

血多皮厚的大家伙，但缓慢的动作是其最大的缺陷，因此不难对付。讨伐它的重点在于如何达成全破坏，岐塞血量降低到一定程度后，背上会长出五门大炮，由于位置较高，追求全破的玩家尽量选择弓箭或者空战强大的双刀、锁镰。由于动作缓慢加上体型巨大，弓箭能有奇效，在此非常推荐。

打法方面，第一阶段不断对四肢和三只角输出即可，当把部位破坏完毕后基本上也已进入第二阶段，弓箭使用标记+咒箭，近战则优先破坏尾巴，防止甩尾发生的旋风。注意在第一阶段时留下鬼千切不要随便使用。第二阶段甲壳巨炮长出来时，如果有鬼千切的话，立刻破坏主炮（头部附近的炮），这样就不会受到毒液炮弹的困扰。同理，四门副炮被破坏后也不会再发射雪球炮弹。由于此时BOSS必定处于怒状态，NPC的攻击都会对其生命值造成伤害，所以实际上BOSS的生命值流失得很快，必须抓紧时间破坏甲壳炮。弓箭依然推荐印矢+咒矢，采用点射方式，尽量不要把箭射到其他地方上，或者干脆直接用蓄力箭攻击大炮。双刀和锁镰则直接跳到背上对甲壳炮输出。为了达成全破坏，御魂推荐使用魂风格，破敌ノ法能大幅度削减甲壳炮的血量，甚至直接破坏掉，除此之外，满蓄力的追驱威力也不错。

夜刀主/淤加美主

（ヤトノヌシ/オカミヌシ）

弱点属性：地 / 无
可破坏部位：角、手臂 ×4、肩甲 ×2、尾巴、腰部尖刺



主要招式

共通招式

前期

引力：在前方召唤出吸引力较强的小型黑洞，碰到黑洞会被吹飞，并且陷入无法发动魂振技能的封印状态，这招的预备动作是四只手蜷缩起来并且身上冒出红色的能量波，提前跑开即可。

秘针：在前方召唤红色血球，碰到的玩家会被弹飞同时陷入破铠状态，效果跟隐风格御魂的秘针类似。这招的准备动作跟引力一样，只要提前跑、不贪刀就不会被打中。

毒滑行：在地面滑行一段距离，同时在滑行的轨迹上留下毒雾，碰到会中毒。这招只要不站在 BOSS 的正前方就不用担心被撞到，而且毒雾通常是滑行一小段距离后才会产生，远离那段滑行轨迹就不会有危险。

甩尾 + 龙卷风：夜刀主除了 360 度的甩尾攻击之外，还有一招小幅度的甩尾会产生龙卷风，不过威胁不大。

上勾拳 + 石头：如果下手臂破坏之后没有及时净化被复原的话，石头就会变成毒液攻击。

狼牙棒敲打：被命中后必定眩晕的敲打攻击，一般从夜刀主的右边发动，有机会就优先切断其左上手臂就能无视这一招。

第二形态

引力爆炸：同样是召唤出吸引力很强的小型黑洞吸引玩家，吸引一段时间之后 BOSS 会使出大范围砸地攻击，不及时跑开很容易被这招打到。

投毒：高举尾巴往四周投掷毒球，命中率不高，此时是很好的进攻机会。

跳压攻击：范围大速度快的跳压攻击，加上方向修正强，想直接跑开几乎不可能，一定要等它离地后翻滚才有机会躲开，很考验玩家的反应。不过发动这招前有预备动作，留心即可。

淤加美主招式变更点

前期

火焰滑行：毒滑行的改良版，滑行过后地面会留下一大片火焰。

双手砸地：夜刀主也有的招式，但只会产生直线冲击所以威胁不大，淤加美主的双手砸地会产生冰柱，同样在前方要小心。

第二形态

水泡喷射：毒喷射的改版，变成前方的水柱扫射，在它侧边几乎不受影响，但在正前方就比较难躲。预备动作是双手交差同时尾部尖端积蓄能量。

火焰拍打：用尽身体的力量拍打地面产生大范围火焰，看到它仰头的时候要马上跑开。

跳压攻击 + 爆炸：夜刀主的跳压攻击追加爆炸效果，攻击范围更大，看到预备动作要先拉开距离然后翻滚躲开。



讨伐要点

虽说是比较后期的BOSS，但实际上对付起来比较容易，用锁镰的话可以直接从它背后飞到高处攻击四只手臂以及头部，其他近战武器建议从它的右侧面攻击尾巴和下方手臂等部位。夜刀主的大威力攻击都有明显的预备动作，只要提前拉开距离就能大大降低威胁。鬼千切优先用来破坏左上臂（拿着狼牙棒的那只手），破坏之后BOSS就不会使出带气绝效果的敲打了，而且夜刀主上面的两只手臂比较特殊，即使没有及时净化被复原了，原本拿着的武器也会消失，即变弱了。其次要优先破坏角，因为角比较难打中（但对锁镰和弓箭来说问题不大），蓄积好武器槽等其到底的时候鬼千切伺候吧。进入第二形态后比较危险的招式是跳压攻击，要注意及时回避。

淤加美主的攻击多为火和水属性，招式更具威胁，但是打法大同小异，同样是优先破坏上两只手臂和角。上述弱点属性只是相对的，因此建议大家还是用攻击力高的武器迎战。

常夜王

（トコヨノオウ）

弱点属性：水
可破坏部位：坐骑腿部×4、坐骑大牙×2、坐骑尾巴、剑、右手、角、翼、大翼（破坏翼且HP下降到一定程度后出现）



主要招式

共通招式

前期

360度旋风斩：常夜王最具威胁的招式之一，范围广威力大，而且攻击带向前的位移，因此在其后方会相对安全，从后腿侧边攻击的时候看到它横刀于胸前的预备动作后马上往后翻滚，一般都能避开。

光球攻击：右手蓄力投出光球，光球落地后有小范围爆炸，只要不在正前方几乎不用担心。

后跃+火球喷射：往后大跳跃的同时向前射出火球，因为跳跃的速度慢而且预判简单，很容易躲开，不过锁镰、双刀在空中攻击的时候很容易被这招打中。

摆尾：攻击范围超大的甩尾，幅度接近180度，对后方的玩家威胁极大，有预备动作，看到之后马上往BOSS身体侧边翻滚躲开。

来回冲撞：发怒后最常用的招式，发动前身下的坐骑会有一个跺脚准备冲刺的动作。冲撞的来回次数很多，回避的时候应该注意往BOSS的右手一侧跑，因为冲撞过程会追加挥刀攻击。

冲刺光球：发怒并且在冲撞状态下的BOSS有时候会放出旋转光球攻击，光球的运动轨迹是一个大圆，看到这招应该尽快远离发动光球的地方，但有时候还是会被打中。

第二形态

飞翔冲刺：冲刺过程会慢慢飞到空中，玩家很难攻击到。

光矢散落：飞到空中停下来后会使出的招式，空中散落类似羽毛的光矢攻击，很远的地方都有可能被打中，但光矢主要是攻击BOSS的两侧，反而正前方的光矢很少，稍微拉开距离就不用担心被打中。

讨伐要点

主线剧情的最终BOSS，体型大，身体可破坏的部位多，而且很多都在高处，加上几乎没有完全趴下的失衡状态，单凭太刀或手甲几乎没可能实现全破。此外，BOSS的身体部位比较坚硬，特别是剑部位，但翼比较脆弱。常夜王的招式霸道，但同时很喜欢挑衅，所以攻击机会较多。平时建议在后腿侧边进攻，看准BOSS的预备动作并作出反应。视武器以及武器槽积蓄速度，玩家最好保证BOSS剩下一半HP的时候能发动鬼千切，以保证BOSS张开大翼之后能第一时间破坏掉（可惜太刀和手甲的鬼千切比较悲剧）。BOSS张开大翼之后很喜欢飞到天上，这种状态几乎是没办法攻击到的，更别说蓄武器槽了。大翼破坏掉之后，常夜王的行动模式就会回到第一形态。

推荐武器除了弓之外，水属性的长枪也是个不错的选择。因为常夜王喜欢使用龙车冲撞，它的龙车动作容易预判，只要提前用枪衾蓄力到第二段，这样就能把BOSS的冲撞阻挡下来并进行反击。阻挡冲撞还有机会攻击到BOSS的角，如此一来长枪打这个BOSS同样能够实现全破。另外，BOSS的角被破坏之后会陷入较长时间的硬直，要抓紧时间输出。

勋章 / 奖杯

游戏中达成某些条件后就能获得勋章，同时这也是 PSV 版奖杯的获得条件，下面列出所有勋章的获得条件。

勋章名	获得条件
传说のモノノフ	获得所有勋章
大和の教え	得到鬼府的承认（完成第一个任务后获得）
一人前のモノノフ	完成第一章
气锐のモノノフ	完成第二章
モノノフ队长	完成第三章
手练れのモノノフ	完成第四章
ムスヒの担い手	完成第五章
モノノフの英雄	完成所有章节
切り拓く者	完成进行度三
たゆまぬ勇士	完成进行度五
希望の担い手	完成进行度十
金眼四ツ目の守り人	完成所有任务
指南修了	完成所有指南
厄介ごと请负人	完成 30 个依赖
仕事人	完成所有依赖
磨き抜きし者	任意武器锻炼度达到最大
武器收集家	获得 50 种武器
一意专心	获得任一种类的所有武器
灵威を得し者	在祭祀堂合成武器
锻え上げし者	任意防具锻炼度达到最大
防具収集家	获得 50 种防具
防具爱好家	获得 100 种防具
英灵の导き手	任意御魂达到 10 级
英灵の解放者	获得所有御魂
発动名人	发动 50 种技能
発动の达人	发动 300 种技能
合わせ上手	发动 30 种组合技能
合わせの达人	发动 100 种组合技能
武器に通ず	用所有种类的武器完成 10 次任务
战法に通ず	用所有战斗风格的御魂完成 10 次任务
净める者	净化 10 次素材
“鬼”を知る者	开启手帐里的所有讨伐履历
异界を知る者	开启手帐里的所有拾取履历
破坏の达人	在一个任务里破坏任意一只大型鬼的所有部位
破坏王	部位破坏达到 100 次
破坏神	部位破坏达到 500 次
拾い上手	拾取素材达到 100 次
杂鬼歼灭	总共讨伐小型鬼 1000 只
“鬼”を讨つ鬼	总共讨伐大型鬼 100 只
片づけ上手	武具箪笥和收纳箪笥容量达到最大
神木の惠み	神木成长到最大
赛钱箱の御利益	赛钱箱成长到最大
お客祥は神祥です	在よろず屋的称号达到“神祥”（ご贔屓 30000 以上）
しぐさの达人	获得所有的“しぐさ”
冒险に行こう	派遣天狐冒险 30 次
一途な想い	任意同伴友好度达到最大
人气者	全员友好度达到最大
禁断の禊场	在禊场与异性一起泡澡
禊场の常连	前往禊场 50 次
お大尽	累计获得金钱 1000000

讨鬼传

玩后感

对于 PSV 版玩家来说，第一个要感叹的想必就是游戏的画面了，本人的评价是非常棒。除了优质的画面外，游戏中各武器的操作也都非常顺手，打击感做得也很好，御魂系统和 BOSS 战也有着独特的创意，虽然不少地方都能看出诸多模仿同类作品的痕迹，但总体来说算得上一款不错的作品。令人比较不满意的地方是育成要素的培养太过单一，并且全都是一味地烧钱，被动刷任务赚钱时比较影响心情。



文 苍穹 美编 Juxi

“《世界树迷宫》系列”的最新作回归原点，以初代的架构为基础制作，结合4代的出色引擎，为玩家们带来了这款同时包含新老元素的全新作品。本攻略以新作主打的“故事模式”为主，包含正篇流程的地图以及任务等相关资料。由于时间关系，通关后追加的5层迷宫和BOSS挑战将在下辑的“研究中心”里为各位读者补完。

3DS	RPG丨角色扮演・迷宫探索	
新・世界树迷宫 千年少女		
新・世界树の迷宮 ミレニアムの少女		
Atlus	日版	2013年6月27日
1人	6279日元	对应邂逅通信

系统详解

基本操作

注：对话时按L/R键可以隐去对话框，按住Y键则能快速跳过对话。

按键	功能	
	迷宫	战斗
滑杆	移动视角/下屏地图	–
十字键↑/↓	前进/后退	移动光标
十字键←/→	左转身/右转身	移动光标
L	向左平移	开启/关闭自动战斗
R	向右平移	调出怪物图鉴
A	确定/调查/对话	确定
B	取消/（按住）改变移动速度	取消
X	地图切换局部/全体	地图切换局部/全体
Y	调出队伍菜单	查看我方强化/弱化情况
Start	–	调出系统选项菜单



模式及难度

在迷宫或城镇中按Y键可调出队伍菜单，在此按Start键可进行中断存档，按Y键则能调出系统选项菜单（难度选项仅在城镇中才能调整）。队伍菜单中各项目的功能如下。

道具（ITEM）：查看当前持有的道具，可进行使用或丢弃操作，行囊中的道具数量上限为60个（任务和事件相关的特殊道具不包括在内）。

技能（SKILL）：让角色使用已习得的技能，惟有"探索"和"回复"型技能才能在菜单中使用，按L/R键可快速换人。

状态（STATUS）：查看角色的状态和装备，初期等级上限为70级，按A键可查看技能的习得情况。

装备（EQUIP）：改变角色的装备，4个装备栏分为武器和防具/饰品两大类，后三栏可在铠甲、头盔、盾牌、手甲、靴子和饰品中随意搭配，但同种类的只能装一个。

定制（CUSTOM）：进入技能树界面，消耗技能点数（SP）令角色习得新技能。通常情况下每名角色初期都有3点SP，此后每升1级获得1点。

队列（PARTY）：对队伍进行编成，游戏中队伍最多可存在5名角色，分前、后两列站位。

记录（BOOK）：查看玩家在游戏中的各项记录，包括支线委托（クエスト）、主线任务（ミッション）、依赖、贵重品、公会卡（ギルドカ-ド）、怪物图鉴（モンスタ-图鉴）以及道具辞典（アイテム辞典）。



HP：生命力，降为0时即为战斗不能状态

TP：技力，使用绝大部分技能都需要消耗

STR：腕力，影响物理攻击力

TEC：技术，影响属性攻击力、属性防御力以及回复效果

VIT：体力，影响物理防御力

AGI：敏捷，影响行动速度、命中率和回避率

LUC：幸运，影响封印、异常状态的成功率，会心攻击率、逃跑成功率等

BOOST：强化槽的积蓄程度



迷宫要素

在迷宫中进行探索时，上屏幕以第一人称视角显示周围的情况。

左上方表示当前时间，游戏中采用24小时制，在迷宫中行走30步、时间经过1小时，采集1次和战斗1回合所经过的时间与行走1步相等。玩家使用了探索型技能或道具时，时间下方还会追加对应的图标。

右下角的警示灯分为两个部分：圆形的部分会随着玩家在迷宫中的移动从蓝色逐渐变为红色，颜色越偏红遇敌率越高；左侧以3格组成的扇形指示灯表示玩家与地图上可见式的FOE级敌人之间的距离，3格全部亮起时敌我相邻。

下屏幕显示的是迷宫地图，玩家可以交由系统自动完成，或是亲笔绘制，右下角的各种图标都需要手动拖到地图上。地图上还会显示FOE的情况（如图中的红色圆形），三角形表示敌人的面部朝向，白色表明其处在休息状态，紫色表示其尚未发现玩家，红色代表其已看到玩家并进入警戒状态。FOE图标周围散发的斗气颜色表明其与玩家之间的实力对比，危险度按蓝、黄、红色逐级提升。



本作延续了3代以来的自动导航（オ-トパイロット）功能并更加人性化，除了把右侧的4种空心箭头摆放到地图上外，点击"刷子"图标可以直接在地图上制定行进路线，之后点击右侧的开始按钮，队伍就会按照路线自动移动。此外，游戏还新增了阶层跳跃（フロアジャンプ）功能，当本层的迷宫区域探索到一定程度时，调查楼梯时其会自动变成金色，此后在地图上点击金色楼梯，队伍就能直接传送到该点位，而且这种瞬移是跨阶层的，非常实用方便。

最后介绍一下地图中的坐标规则，本文以（XY–x,y）的形式表示坐标：前面大写的XY为大范围的横纵坐标、即地图上方的数字和左侧的字母，比如图中的玩家图标和"E"字都位于（6C）区域内；后面小写的xy为小范围的横纵坐标。仍然以本图为例，玩家的坐标是（6C–5,4）、警觉状态的FOE处在（7C–4,3）、宝箱的位置则是（6B–2,3）。初玩本系列的玩家最好尽快掌握这种坐标形式。



“《世界树迷宫》系列”的战斗采用标准的RPG回合制，敌我双方的站位都分为前、后两列，我方前列的角色更容易成为敌人攻击的目标，反之后列角色受到攻击的几率相对较低。“ATTACK”指令用武器进行攻击，发生会心一击时威力有倍率加成；“SKILL”指令为使用已习得的技能；“DEFENCE”指令展开防守，本回合受到的伤害（包括中毒效果）都会减半；“ITEM”指令用于打开行囊使用消耗型道具；“MOVE”指令可随时改变队伍的前、后列站位，无需消耗行动次数；“BOOST”指令的强化效果后文详述；“ESCAPE”指令则是全员从当前战斗撤离，BOSS战往往不可用。此外，在战斗中按L键后全队会自动使用武器展开通常攻击，直到分出胜负，再按一次L键解除。



攻击范围&属性

由于敌我站位有前后列的区别，攻击也就有范围的设定：“近接型”不能间隔两列攻击目标，即我方后列角色无法对敌方后列单位展开近接攻击，且近接攻击在命中隔列目标时的伤害会有所削减；“远隔型”攻击可以瞄准到对方任意位置的单位，且不会因为站位而有威力上的削减；“扩散型”攻击在命中目标后，伤害还会波及到其左右两侧的单位，不过伤害值有所削弱；“贯通型”能够同时攻击到前后两列位于一排上的敌人，但对后列单位的伤害值有所削减；“一列”为攻击敌方前列或后列上的全部敌人；“全体”则为同时攻击全部敌人。

此外，攻击分为物理和属性两大类。物理攻击细分为斩、突、坏，属性攻击则有炎、冰、雷属性和特殊的无属性。在怪物图鉴中可以查看到敌人对于斩、突、坏、炎、冰、雷的耐性情况，针对其弱点才能有效地造成伤害，部分特殊素材也需要使用特定的攻击方式击杀敌人才有机会掉落。

BOOST强化

每名角色的战斗指令下方都有一条相互独立的BOOST槽，随着攻防的展开而自动积蓄，满值100，攒满时有特殊的音效提示。在选择“BOOST”后再执行其他指令就能得到强化效果，同时BOOST槽彻底清空，具体为“ATTACK”伤害值上升、“SKILL”技能效果上升、“DEFENCE”防御效果上升、“ESCAPE”逃跑成功率上升。BOOST槽在不同战斗中是能累加的，故可以在BOSS战前刻意积蓄一下，方便开场强攻，不过一旦返回城镇BOOST槽便会清空。

异常状态&封印

战斗中敌我双方的状态经常会发生变化，主要包括强化、弱体、异常状态和封印这4种情况，合理利用改变状态的技能和道具才能缩小敌我间的实力差距，或是封住敌方的强力招式等。在战斗中按Y键可以查看我方角色的状态栏，每名角色的封印效果最多同时存在3种、异常状态最多同时存在1种、强化或弱体状态则最多同时存在3种，新的效果会自动把剩余回合数最少的一种覆盖。同种类的强化和弱体效果会相互抵消，比如用物理防御力下降的技能取消敌方的物理防御力提升状态。大部分异常状态和封印效果随着战斗的进行有一定几率自动解除，战斗结束后也会全部消除，惟一例外的是石化，一旦我方全员陷入石化效果，也是会宣告战斗失败的。

状态	效果
睡眠	无法行动，受到的伤害增大，被攻击后就会醒来
混乱	不受控制胡乱行动，会攻击同伴，且回避率为0
麻痹	行动有一定几率被中断，且回避率为0
恐怖	行动有一定几率被中断，每回合结束时TP自动减少
中毒	每回合结束时HP自动减少，猛毒效果伤害更甚
诅咒	攻击对手时会受到伤害值50%的反噬
盲目	命中率大幅下降，且回避率为0
即死	无视HP残余情况，直接被打成战斗不能状态
石化	无法行动，但石化状态下受到的伤害减半
眩晕	行动被强制中断，效果仅该回合
头封	TEC暂时下降，无法使用头、口相关的特技
腕封	STR暂时下降，无法使用腕部相关的特技
脚封	AGI暂时下降，无法使用脚部相关的特技，回避率为0且无法移动或逃走



设施介绍



艾托利亚（エトリア）作为玩家公会的根据地，拥有丰富的设施，除了公会据点（ギルドハウス）外其他的初期都会开启，具体功能如下。

长鸣鸡の宿：宿屋可供玩家住宿回满全队的HP和TP，治疗石化或战斗不能状态的角色，以及储存游戏进度。“AUTO SAVE”设定开启的情况下，住宿时会自动存档。

シリカ商店：商店用于买卖道具，本系列的一大特点是玩家要在商店卖出相应的素材，贩卖品列表才能更新，故想购买到高质量的装备或是实用的道具，需要积极刷取敌人身上的素材，或是在迷宫中的采集点展开搜集。

ギルドハウス：公会据点是本作的新增设施，名称可由玩家自定义，故事模式和经典模式都要把进度发展到树海迷宫B2F左右时才能开启。其具体功能包括——①花钱进行探索准备，获得特殊效果；②接受和汇报公会依赖；③装备或合成魔石（上限99）；④寄存或取出道具（上限99）；⑤管理玩家的公会卡片（ギルドカード），且可以生成QR码与其他人进行交换。随着剧情的发展，据点管理人（ギルドキーパー）能增加到3名。

金鹿の酒场：酒场的职能是提供支线委托，委托列表会随玩家探索树海迷宫层数的不断深入而自动更新，完成委托则能得到道具奖励和丰厚的经验值回报。选择“收集情报”还能NPC处打听到特殊素材的掉落条件等信息，颇为实用。

冒险者ギルド：冒险者公会是系列的传统设施，经典模式中可以自由作成、抹消角色，选择出战人员或是令队员引退，而故事模式中5名队员是固定的，甚至连名字不能够更改。选择“休养”能以等级下降2级为代价重置技能，供玩家重新规划角色的技能树。当角色等级达到30以上时，选择“转职”能够转成其他职业同时获得一定的能力和技能点加成，但等级强制减半（60级以上时转职后固定为30级）；选择“引退”则是令该角色退伍，根据其等级能够给加入的新人提供能力和技能点加成（60级以上退伍时新人等级固定为30级）。

执政院ラーダ：执政院与主线剧情紧密相关，接受并完成主线任务才能推进故事发展，向更深层的迷宫挺进。

树海入り口：前往树海迷宫或古代遗迹“グラズヘイム”展开探索。

探索准备



公会据点的探索准备系统有些类似4代的食材料理系统，发动后在迷宫探索时全程有效，直到队伍返回据点。除了初期的女仆罗萨（ローザ）外，侦探奥斯汀（オースティン）在完成支线任务“靴の持ち主を探して欲しい”、“探偵さんを探して”和“探侦消失”后加入，异族人西拉拉（シララ）在主线剧情发展到遗迹Ⅳ区踏破后加入。管理人与玩家间有亲密度的概念，随着玩家不断完成据点依赖就能提升亲密度，并从他们那里获得礼物。当亲密度等级上升时，就能开启新的探索准备项目。2～4级间的3个项目是可以自由选择解锁的先后顺序的，全部种类的探索准备项目参看下表。

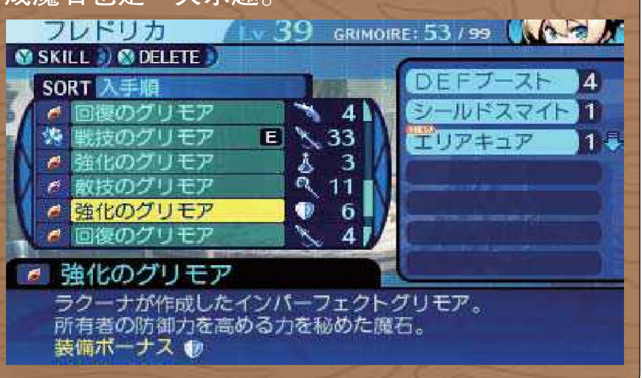
管理人	亲密度等级	探索准备项目	花费	具体效果
ローザ	1级	リジェネトル	10	回合结束时HP自动回复
ローザ	2～4级	ジンジャーライフ	50	最大HP上升
ローザ	2～4级	エキナケアップ	50	最大TP上升
ローザ	2～4级	アムラアウエイク	50	回合结束时TP自动回复
ローザ	5级	エルダーフラワー	300	攻击时自动回复HP和TP
オースティン	1级	奇禍への手筈	100	异常状态无效（仅1次）
オースティン	2～4级	固縛への手筈	100	封印状态无效（仅1次）
オースティン	2～4级	逆襲の手筈	200	受到伤害时自动反击（仅1次）
オースティン	2～4级	賦活の手筈	200	受到伤害时自动回复HP（仅1次）
オースティン	5级	起死回生の手筈	600	全灭时全员复活，解除异常状态和封印效果（仅1次）
シララ	1级	ココヘッチエ	400	第1回合结束时自动对敌方全体发动远隔炎属性攻击
シララ	2～4级	コシマヘッチエ	400	第1回合结束时敌方全体有一定几率混乱
シララ	2～4级	ポンペヘッチエ	400	第1回合结束时敌方单体有一定几率石化
シララ	2～4级	コンルシノッチャ	400	第1回合结束时自动对敌方复数个体发动远隔冰属性攻击，并附带睡眠效果
シララ	5级	カンナシノッチャ	800	第1回合结束时自动对地方全体发动远隔雷属性攻击，并附带麻痹效果

在选择探索准备项目时，还有一定几率出现“GOOD”或“BAD”字样提示，选择该项目除了有原本的效果外，还会触发随机的特殊效果，具体为：GOOD——稀少个体出现率大幅提高；装备魔石的技能等级+2；发生“魔石机会”时获得魔石的几率为100%；获得经验值增加。BAD——探索准备的效果无法发挥；生成魔石时技能数或技能等级有可能出现极端情况（极高或极低）；装备魔石的技能等级减半；稀少个体出现率为0；采集点的稀有素材出现率为0。



魔石系统

魔石（グリモア）是本作的新增系统，上面会自带不同职业甚至是敌人的特技，当角色装备这些魔石后，就能使用本身无法习得的特技或是装备其他职业的武器。魔石系统的存在为没有副职业的本作提供了战术上的多变性，刷取素材合成魔石也是一大乐趣。





魔石的获得

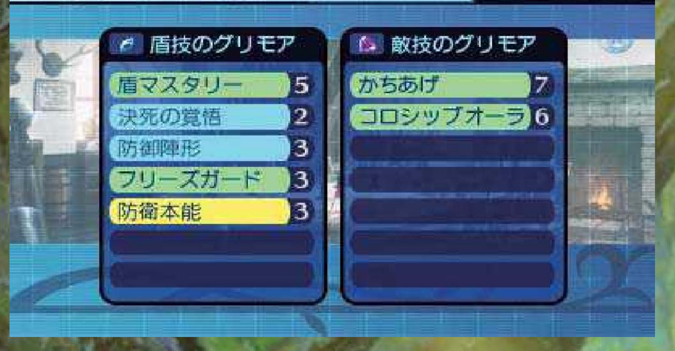


当角色装备着魔石选择战斗指令时，在其立绘边有一定几率出现“GRIMOIRE CHANCE”字样，即魔石机会（简称GC）。面对FOE级敌人或稀少个体时出现GC的几率相对较高，GC发生后，角色只要在本回合结束前保证自身的安全，战斗胜利的结算画面中就有一定几率获得魔石。使用道具“战功の角笛”后在不发生GC的情况下也有可能获得魔石，利用道具“好机のスカラベ”或探索准备的GOOD效果可以让GC发动后的魔石获得率变为100%。

魔石刚获得时是无法查看或装备的，"铜、银”字样暗示附带的是角色技能，“暗”字样暗示附带着敌人特有的技能，在与BOSS级敌人交战时还有极低的几率得到“王のグリモア”。而名称后的英文则暗示技能等级，I为5级以下、VS为6～9级，FL为最高的10级。魔石必须带回公会据点鉴定才能知道其具体情况，除了附带的技能及其等级外，还有一到两种武器的“装备BONUS”，携带该魔石的角色可以无视职业限制装备此类武器。生成魔石所附带的技能是从角色已习得的职业技能、角色装备的魔石技能以及战斗中敌人使用的技能（图鉴以黄色字体表示）中随机选择的。

魔石的合成

在公会据点可以依次选择3块魔石进行合成操作，无需消耗金钱。第一块是“基石（ベース）”，决定新魔石的技能栏数量（最大为7）和基础技能；第二块名为“合成”，用于给基石提供新的备选技能；第三块叫“触媒”，决定生成魔石的装备BONUS种类。新魔石所附带的技能可以在前两块魔石的基础上随意挑选，触媒的技能无法列入备选列表。合成魔石时并不能通过选择同种技能来提升等级，所以想要获得高等级的魔石，需配合道具“四つ叶のクローバー“在战斗中反复刷取，探索准备的BAD特效也堪称一把“双刃剑”。





职业技能

本作中除了初代的9种职业外，还追加了“高原部族”与“枪手”这两个新职业（经典模式初期不能直接选择），旧有职业的部分特技也经过大幅调整。以“マスタリー”系技能为习得条件时，满足条件后上级特技会自动解锁1级状态。部分技能在等级提升时除了有基本效果上升的加成外，攻击次数、持续回合数等也会有所增加。遗憾的是本作并没有副职业系统，只能通过“转职”变成其他职业，或是利用魔石系统拓宽战术的可能性。



高原部族（ハイランダー）

技能名称	习得条件	技能效果
枪マスタリ–	–	可习得枪系技能，装备枪时物理攻击力上升
ロングスラスト	枪マスタリ–Lv1	枪专用技，对敌方单体发动远隔突攻击
シングルスラスト	枪マスタリ–Lv2	枪专用技，消耗自己的HP对敌方前列发动近接突攻击
レギオンスラスト	枪マスタリ–Lv2	枪专用技，消耗同伴的HP对敌方前列发动近接突攻击
ブレインレンド	枪マスタリ–Lv3	枪专用技，对敌方单体发动突攻击，一定几率发动头封+即死效果
スピアインボルブ	枪マスタリ–Lv5	枪专用技，对敌方单体发动近接突攻击，在同伴的属性攻击后发动时会附加该属性且威力上升
ディレイチャ–ジ	枪マスタリ–Lv10	枪专用技，消耗自己的HP进行蓄力，2回合过后对敌方单体发动远隔突攻击（Lv5回合数3、Lv10回合数4，经过回合数越多、威力越大）
シングルバ–スト	シングルスラストLv5	枪专用技，消耗自己的HP对敌方全体发动近接突攻击
レギオンバ–スト	レギオンスラストLv5	枪专用技，消耗同伴的HP对敌方全体发动近接突攻击
クロスチャ–ジ	ディレイチャ–ジLv3	枪专用技，消耗自己的HP对敌方单体发动近接突攻击，与“ディレイチャ–ジ”配合使用时威力上升（Lv5、Lv10配合时的伤害倍率上升）
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升
ハ–ベスト	ATKブ–ストLv1	自己的攻击击倒敌人时，回复我方全体的HP
ブラッドウェポン	ATKブ–ストLv3	3个回合内我方一列的物理・属性攻击力上升，行动时消耗HP（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
スティグマ	ATKブ–ストLv5	对自己和敌方单体发动封印效果，自己的异常状态有一定几率转移给敌方
血の暴走	ハ–ベストLv3、ブラッドウェポンLv3	自己的HP减少时有一定几率对敌方发动通常攻击
DEFブ–スト	–	物理防御力上升
防御本能	DEFブ–ストLv1	战斗开始时我方全体有一定几率在5个回合内令异常状态无效化
グッドラック	DEFブ–ストLv3	消耗我方全体的HP，3个回合内我方全体的异常状态成功率上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
不可视の灵盾	DEFブ–ストLv5	消耗自己的HP，3个回合内我方一列的属性防御力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
绊の恩恵	防御本能Lv3、グッドラックLv3	自己的行动导致同列同伴的HP减少时，同伴的TP在回合结束时自动回复
HPブ–スト	–	最大HP上升
リミットレス	HPブ–ストLv1	蓄力令次回合的攻击力上升，可以无视装备发动技能
ブラックサバス	HPブ–ストLv10	吸收敌方全体的HP转移给我方全体，同时封印和异常状态也会转移
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加

枪手（ガンナ–）

技能名称	习得条件	技能效果
铳マスタリ–	–	可习得铳系技能，装备铳时物理攻击力上升
ヘッドスナイプ	铳マスタリ–Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，有一定几率发动头封效果
ア–ムスナイプ	铳マスタリ–Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，有一定几率发动腕封效果
レッグスナイプ	铳マスタリ–Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，有一定几率发动脚封效果
フレイムショット	铳マスタリ–Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+炎属性攻击
アイスショット	铳マスタリ–Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+冰属性攻击
サンダ–ショット	铳マスタリ–Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+雷属性攻击
チャ–ジショット	铳マスタリ–Lv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突攻击，直到发动前自己的防御力下降
ペネトレイタ–	铳マスタリ–Lv7	单体攻击有一定几率发生贯通，命中后列的敌人
跳弹	铳マスタリ–Lv10	铳专用技，对敌方全体随机发动2～3次远隔突攻击（Lv5攻击次数3～4、Lv10攻击次数4～5）
チャ–ジフレイム	フレイムショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+炎属性攻击，直到发动前自己的防御力下降
チャ–ジアイス	アイスショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+冰属性攻击，直到发动前自己的防御力下降
チャ–ジサンダ–	サンダ–ショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+雷属性攻击，直到发动前自己的防御力下降
リチャ–ジ	チャ–ジショットLv3、ペネトレイタ–Lv3	战斗中使用技能时有一定几率回复消耗的TP
アクトブ–スト	ペネトレイタ–Lv3、跳弹Lv3	次回合自己可以连续行动2次（Lv5行动次数2～3、Lv10行动次数3）
HPブ–スト	–	最大HP上升
ドラッグバレット	HPブ–ストLv1	解除我方单体的异常状态并回复HP
后方支援	HPブ–ストLv3	自己处在后列并进行防御时，前列同伴的HP回复
后方搅乱	ドラッグバレットLv3、后方支援Lv3	本回合内敌方后列的攻击、防御、命中率、回避率下降，一定几率发动眩晕效果
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升
ウィ–クショット	ATKブ–ストLv1	发生会心攻击时伤害值上升
バルカンフォ–ム	ATKブ–ストLv3	3个回合内自己的通常攻击力上升，攻击目标变为敌方全体（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
ダブルアタック	ウィ–クショットLv3、バルカンフォ–ムLv3	通常攻击有一定几率发动二连击
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加




医术师（メディック）

技能名称	习得条件	技能效果
回复マスタリ–	–	可习得回复系技能，HP回复技能的回复量上升
キュア	回复マスタリ–Lv1	回复技，回复我方单体的HP
バインドリカバリ	回复マスタリ–Lv3	回复技，解除我方单体的封印状态、最大封印解除数2（Lv5目标为一列、Lv7最大封印解除数3、Lv10目标为全体）
リフレッシュ	回复マスタリ–Lv3	回复技，解除我方单体的异常状态（Lv5目标为一列、Lv10目标为全体）
リジェネレ–ト	回复マスタリ–Lv5	回复技，3个回合内我方单体的HP在回合结束时自动回复（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
ヒ–リング	回复マスタリ–Lv7	回复技，大幅回复我方单体的HP
リザレクション	回复マスタリ–Lv10	回复技，令我方单体从战斗不能状态回复
エリアキュア	キュアLv5	回复技，回复我方全体的HP
医术防御	バインドリカバリLv5、リフレッシュLv5	3个回合内我方全体的属性防御力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
ディレイヒ–ル	リジェネレ–トLv3	回复技，次回合开始时回复我方全体的HP
医术防御Ⅱ	リザレクションLv3	3个回合内我方全体有一定几率防止战斗不能状态，受到致命攻击有一定几率以HP=1的状态存活（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
HPブ–スト	–	最大HP上升
スリ–プドラッグ	HPブ–ストLv1	一定几率对敌方单体发动睡眠效果
ポイズンドラッグ	HPブ–ストLv1	一定几率对敌方单体发动中毒效果
パライズドラッグ	HPブ–ストLv1	一定几率对敌方单体发动麻痹效果
医师の瞳	HPブ–ストLv5	3个回合内我方一列的会心攻击率上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
クリアストライク	HPブ–ストLv10	对敌方单体发动近接坏攻击（TEC越高、威力越高）
TPブ–スト	–	最大TP上升
警戒斥候	TPブ–ストLv1	25步内伤害地形的效果减轻（Lv5步数45、Lv10步数70）
博识	TPブ–ストLv3	怪物的素材掉落率上升
精神集中	TPブ–ストLv10	回合结束时如果HP为最大值的话自动回复TP
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升
ヘヴィストライク	ATKブ–ストLv10	对敌方单体发动近接坏攻击，一定几率发动眩晕效果
伐采	–	在采伐点所能获得的素材数增加

炼金术士（アルケミスト）

技能名称	习得条件	技能效果
术式マスタリ–	–	可习得术式系技能，属性攻击力上升
火の术式	术式マスタリ–Lv1	术式技，对敌方单体发动远隔炎属性攻击
冰の术式	术式マスタリ–Lv1	术式技，对敌方单体发动远隔冰属性攻击
雷の术式	术式マスタリ–Lv1	术式技，对敌方单体发动远隔雷属性攻击
火炎の术式	术式マスタリ–Lv5	术式技，对敌方单体发动远隔炎属性攻击，攻击会向目标左右两侧扩散
冰结の术式	术式マスタリ–Lv5	术式技，对敌方发动可贯穿前、后列两体的远隔冰属性攻击
电击の术式	术式マスタリ–Lv5	术式技，对敌方一列发动远隔雷属性攻击
定量分析	术式マスタリ–Lv7	3个回合内自己的攻击命中敌方弱点时伤害上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
握坏の术式	术式マスタリ–Lv10	术式技，位于前列时才能使用，对敌方单体发动近接坏攻击
大爆炎の术式	火の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔炎属性攻击
大冰岚の术式	冰の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔冰属性攻击
大雷岚の术式	雷の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔雷属性攻击
变性の术式	火炎の术式Lv3、冰结の术式Lv3、电击の术式Lv3	3个回合内敌方全体的属性防御力下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
光击の术式	握坏の术式Lv1	回合结束时，自动对“握坏の术式”或“光掌の术式”的目标对象发动远隔炎属性攻击
光掌の术式	光击の术式Lv1	本回合对自身的物理攻击无效化（发动率随发动次数下降）
光掌の术式Ⅱ	光击の术式Lv1	本回合对自身的属性攻击无效化（发动率随发动次数下降）
TPブ–スト	–	最大TP上升
归还の术式	TPブ–ストLv1	50%的几率瞬移返回街道（Lv5成功率100%）
树海炼金の知识	TPブ–ストLv2	舍弃所持素材时可得到金钱
博识	TPブ–ストLv3	怪物的素材掉落率上升
千里眼の术式	TPブ–ストLv5	显示周围FOE的位置
精神集中	TPブ–ストLv10	回合结束时如果HP为最大值的话自动回复TP
猛进逃走	归还の术式Lv3	消耗我方全体的HP从战斗中逃走，返回最后使用的楼梯或树海磁轴处（部分战斗无效，逃走失败时不会消耗HP）
伐采	–	在采伐点所能获得的素材数增加

圣骑士（パラディン）

技能名称	习得条件	技能效果
盾マスタリ–	–	可习得盾系技能，装备盾时物理防御力上升
フロントガ–ド	盾マスタリ–Lv1	盾专用技，本回合内减轻我方前列受到的物理伤害
バックガ–ド	盾マスタリ–Lv1	盾专用技，本回合内减轻我方后列受到的物理伤害
ファイアガ–ド	盾マスタリ–Lv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的炎属性攻击（Lv5炎属性攻击无效、Lv10吸收炎属性攻击）
フリ–ズガ–ド	盾マスタリ–Lv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的冰属性攻击（Lv5冰属性攻击无效、Lv10吸收冰属性攻击）
ショックガ–ド	盾マスタリ–Lv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的雷属性攻击（Lv5雷属性攻击无效、Lv10吸收雷属性攻击）
シ–ルドスマイト	盾マスタリ–Lv7	盾专用技，对敌方单体发动近接坏攻击，一定几率发动腕封效果

技能名称	习得条件	技能效果
パワ－ディバイド	盾マスタリ－Lv10	本回合内自己的HP上升，并替我方全体承受一切伤害
防御阵型	フロントガ－ドLv5、バックガ－ドLv5	3个回合内我方全体的物理防御力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
シ－ルドラッシュ	シ－ルドスマイトLv5	盾专用技，对敌方全体发动近接坏攻击，3个回合内敌方全体的物理攻击力下降
DEFブ－スト	－	物理防御力上升
挑发	DEFブ－ストLv1	3个回合内自己容易成为敌方攻击的目标（等级提升后防御力上升，Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
渾身ディフェンス	DEFブ－ストLv3	3个回合内自己的物理防御力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
决死の覚悟	DEFブ－ストLv5	自己受到致命攻击时，有一定几率以HP=1的状态存活
パリング	挑发Lv5	本回合内对自己所在列的物理攻击无效化，发动次数1（Lv5发动次数2、Lv10发动次数3，发动率随发动次数下降）
オ－トガ－ド	渾身ディフェンスLv5、决死の覚悟Lv5	自己受到攻击时有一定几率自动展开防御、减轻伤害
HPブ－スト	－	最大HP上升
警戒斥候	HPブ－ストLv1	25步内伤害地形的效果减轻（Lv5步数45、Lv10步数70）
キュア	HPブ－ストLv3	回复技，回复我方单体的HP
エリアキュア	HPブ－ストLv5	回复技，回复我方全体的HP
猛进逃走	警戒斥候Lv3	消耗我方全体的HP从战斗中逃走，返回最后使用的楼梯或树海磁轴处（部分战斗无效，逃走失败时不会消耗HP）
安息の祈り	キュアLv5、エリアキュアLv3	战斗胜利时回复我方全体的HP和TP（几名角色同时习得时，以等级最高的为准，效果无法叠加）
TPブ－スト	－	最大TP上升
采掘	－	在采掘点所能获得的素材数增加

剑士（ソ－ドマン）

技能名称	习得条件	技能效果
剣マスタリ－	－	可习得剑系技能，装备剑时物理攻击力上升
斧マスタリ－	－	可习得斧系技能，装备斧时物理攻击力上升
レイジングエッジ	剣マスタリ－Lv1	剑专用技能，对敌方单体发动近接斩攻击
トルネ－ド	剣マスタリ－Lv3	剑专用技能，对敌方单体发动近接斩攻击，攻击会向目标左右两侧扩散
パワ－スラップ	剣マスタリ－Lv5	剑专用技能，舍弃命中率向敌方单体发动强力的近接斩攻击，攻击未命中的情况下对敌方全体发动盲目效果
ハヤブサ驱け	剣マスタリ－Lv10	剑专用技能，随机对敌方2～3体发动近接斩攻击，对同一个目标不会攻击两次（Lv5攻击目标2～4、Lv10攻击目标3～4）
ブ－メランアクス	斧マスタリ－Lv1	斧专用技能，对敌方单体发动远隔坏攻击
ヘッドバッシュ	斧マスタリ－Lv3	斧专用技能，对敌方单体发动近接坏攻击，一定几率发动头封效果
スタンスマッシュ	斧マスタリ－Lv5	斧专用技能，对敌方单体发动近接坏攻击，一定几率发动眩晕效果
パワ－クラッシュ	斧マスタリ－Lv10	斧专用技能，对敌方发动可贯穿前、后列两体的近接坏攻击
ダブルアタック	パワ－スラップLv3、ヘッドバッシュLv3	通常攻击有一定几率发动二连击
チェイスファイア	トルネ－ドLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方炎属性攻击的敌人发动追击，最大追击次数3（Lv5最大追击次数4、Lv10最大追击次数5，发动率随发动次数下降）
チェイスフリ－ズ	トルネ－ドLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方冰属性攻击的敌人发动追击，最大追击次数3（Lv5最大追击次数4、Lv10最大追击次数5，发动率随发动次数下降）
チェイスショック	トルネ－ドLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方雷属性攻击的敌人发动追击，最大追击次数3（Lv5最大追击次数4、Lv10最大追击次数5，发动率随发动次数下降）
DEFブ－スト	－	物理防御力上升
HPブ－スト	－	最大HP上升
TPブ－スト	－	最大TP上升
ATKブ－スト	－	物理攻击力上升
リカバ－	DEFブ－ストLv3	解除自己的封印状态，并令最大HP上升，最大封印解除数1（Lv5最大封印解除数2、Lv10最大封印解除数3）
サベ－ジクライ	リカバ－Lv3	3个回合内敌方全体物理防御力下降，但自己容易成为敌方攻击的目标（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
トライチャ－ジ	HPブ－ストLv2、TPブ－ストLv2	本回合蓄力，次回合自己的物理・属性攻击力、命中率、异常状态成功率上升
ウォ－クライ	ATKブ－ストLv3	消耗自己及同列同伴的HP，3个回合内我方的攻击力、防御力下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
追击の号令	トライチャ－ジLv3、ウォ－クライLv5	次回合我方全体会对自己攻击过的敌人展开追击，与自己相同属性的追击率上升，与自己不同属性的追击威力上升
采掘	－	在采掘点所能获得的素材数增加

游侠（レンジャ－）

技能名称	习得条件	技能效果
弓マスタリ－	－	可习得弓系技能，装备弓时物理攻击力上升
パワ－ショット	弓マスタリ－Lv1	弓专用技，对敌方单体发动远隔突攻击
エイミングフット	弓マスタリ－Lv5	弓专用技，对敌方单体发动远隔突攻击，一定几率发动脚封效果
サジタリウスの矢	弓マスタリ－Lv10	弓专用技，2个回合后对敌方单体发动远隔突攻击，一定几率发动眩晕效果
ダブルショット	パワ－ショットLv5、エイミングフットLv3	弓专用技，对敌方全体连续发动两次远隔突攻击
AGIブ－スト	－	行动速度和回避率上升
ファストステップ	AGIブ－ストLv1	3个回合内我方单体的行动速度上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
トリックステップ	AGIブ－ストLv2	3个回合内敌方单体的命中率下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
シュアヒット	AGIブ－ストLv3	3个回合内我方一列的命中率上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
アクトファ－スト	AGIブ－ストLv5	一定几率无视行动速度在回合开始时最先行动
アザ－ズステップ	AGIブ－ストLv10	指定的我方单体有一定几率在回合开始时最先行动

技能名称	习得条件	技能效果
チェインダンス	ファストステップLv2、トリックステップLv2、シュアヒットLv2	3个回合内自己的回避率上升，但自己容易成为敌方攻击的目标（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
エンドルフィン	チェインダンスLv5	自己成功回避敌方攻击的回合TP回复
先制ブースト	–	遇敌时先制攻击的几率上升，但对FOE等少数敌人无效
オウルアイ	先制ブーストLv1	16步内显示周围FOE的位置（Lv5步数30、Lv10步数50）
先制ブロック	先制ブーストLv3	一定几率令敌方的先制攻击无效化，但对FOE等少数敌人无效
警戒步行	先制ブーストLv5	30步内遇敌率下降（Lv5步数60、Lv10步数100）
HPブースト	–	最大HP上升
エフィシエント	HPブーストLv3	战斗中用道具回复HP、TP的效果上升
简易苏生	エフィシエントLv5	探索中有25%的几率令我方单体从战斗不能状态回复（Lv5成功率50%、Lv10成功率100%）
TPブースト	–	最大TP上升
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加
伐采	–	在采伐点所能获得的素材数增加
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加

暗黑猎手（ダークハンター）

技能名称	习得条件	技能效果
鞭マスタリー	–	可习得鞭系技能，装备鞭时物理攻击力上升
ヘッドボンデージ	鞭マスタリ–Lv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动头封效果
レッグボンデージ	鞭マスタリ–Lv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动脚封效果
アームボンデージ	鞭マスタリ–Lv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动腕封效果
アナコンダ	鞭マスタリ–Lv5	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动中毒效果
ジエンド	鞭マスタリ–Lv10、アナコンダLv3	鞭专用技，对残余HP在40%以下的敌方单体发动吸收HP的近接斩攻击，一定几率发动即死效果
エクスタシー	ヘッドボンデージLv7、レッグボンデージLv7、アームボンデージLv7	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，目标的封印数越多、威力越大
剑マスタリー	–	可习得剑系技能，装备剑时物理攻击力上升
ヒュプノバイト	剑マスタリ–Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动睡眠效果
ショックバイト	剑マスタリ–Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动麻痹效果
ミラージュバイト	剑マスタリ–Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动混乱效果
ドレインバイト	剑マスタリ–Lv5	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，并吸收部分伤害回复HP
カタストロフ	剑マスタリ–Lv10、ドレインバイトLv3	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动石化效果，石化失败的次回合异常状态成功率上升
ソウルリベレイト	ヒュプノバイトLv7、ショックバイトLv7、ミラージュバイトLv7	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击并解除其异常状态，目标的异常状态越多、威力越大
ATKブースト	–	物理攻击力上升
ブーストアップ	ATKブーストLv3	BOOST槽的增加量上升

技能名称	习得条件	技能效果
愤怒の力	ATKブーストLv5	自己的HP在30%以下时，物理・属性攻击力上升（Lv5要求HP在40%以下、Lv10要求HP在50%以下）
トラッピング	ブーストアップLv3、愤怒の力Lv3	给自己和左右两侧的同伴设置陷阱，能对物理攻击的敌人发动反击，最大攻击次数3（Lv5最大攻击次数4、Lv10最大攻击次数5）
TPブースト	–	最大TP上升
ハートバインド	TPブーストLv1	3个回合内敌方单体的行动速度下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
シャドウエントリ	TPブーストLv3	3个回合内自己不容易成为敌方攻击的目标（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
ダークカース	ハートバインドLv2、シャドウエントリLv2	一定几率对敌方全体发动诅咒效果
HPブースト	–	最大HP上升
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加

舞者（バード）

技能名称	习得条件	技能效果
歌マスタリー	–	可习得歌唱系技能，使用歌唱技时行动速度上升
猛き战いの舞曲	歌マスタリ–Lv1	歌唱技，3个回合内我方全体的物理・属性攻击力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
圣なる守护の舞曲	歌マスタリ–Lv1	歌唱技，3个回合内我方全体的物理・属性防御力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
韦驮天の舞曲	歌マスタリ–Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的行动速度上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
慧眼の旋律	歌マスタリ–Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的命中率上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
火剧の序曲	歌マスタリ–Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加炎属性且攻击力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
冰剧の序曲	歌マスタリ–Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加冰属性且攻击力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
雷剧の序曲	歌マスタリ–Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加雷属性且攻击力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
山彦の轮唱曲	歌マスタリ–Lv7	歌唱技，3个回合内我方HP回复时，回合中其他同伴的HP也能回复1次（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
沈静なる奇想曲	歌マスタリ–Lv10	歌唱技，解除敌方全体的强化效果，强化解除数1（Lv5强化解除数2、Lv10强化解除数3）
ホーリーギフト	猛き战いの舞曲Lv5、圣なる守护の舞曲Lv5	战斗后获得的经验值上升
破邪の镇魂歌	韦驮天の舞曲Lv5、慧眼の旋律Lv5	歌唱技，3个回合内我方全体的异常状态自然解除率上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
火幕の幻想曲	火剧の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的炎属性耐性下降，我方全体的炎属性耐性上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
冰幕の幻想曲	冰剧の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的冰属性耐性下降，我方全体的冰属性耐性上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）

技能名称	习得条件	技能效果
雷幕の幻想曲	雷剧の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的雷属性耐性下降，我方全体的雷属性耐性上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
愈しの子守歌	山彦の轮唱曲Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的HP在回合结束时自动回复（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
安らぎの子守歌	沈静なる奇想曲Lv5	歌唱技，3个回合内我方全体的TP在回合结束时自动回复（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
禁忌の轮舞曲	愈しの子守歌Lv5、安らぎの子守歌Lv5	歌唱技，延长敌我双方的强化、弱体效果持续时间，延长回合数1（Lv5延长回合数2、Lv10延长回合数3）
HPブ–スト	–	最大HP上升
警戒步行	HPブ–ストLv1	30步内遇敌率下降（Lv5步数60、Lv10步数100）
キャンプ处置	HPブ–ストLv3	探索时可以回复我方单体的HP
蛮族行进曲	HPブ–ストLv10	3个回合内我方全体的最大HP上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
TPブ–スト	–	最大TP上升
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加

武士（ブシドー）

技能名称	习得条件	技能效果
刀マスタリ–	–	可习得刀系技能，装备刀时物理攻击力上升
踏み袈裟	刀マスタリ–Lv1	刀专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，次回合可以使用各种构专用技
上段の构え	刀マスタリ–Lv5	刀专用技，转为上段构状态，3个回合内自己的物理攻击力、物理防御力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
青眼の构え	刀マスタリ–Lv5	刀专用技，转为青眼构状态，3个回合内自己的物理防御力、物理攻击力上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
居合いの构え	刀マスタリ–Lv5	刀专用技，转为居合构状态，3个回合内自己的行动速度、命中率、回避率上升（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
无双の构え	刀マスタリ–Lv10	刀・构专用技，3个回合内可以使用全部种类的构专用技
阿吽の尾击	踏み袈裟Lv7	刀・构专用技，本回合内对受到我方通常攻击的敌人展开追击，最大追击次数3（Lv5最大追击次数4、Lv10最大追击次数5）
斩马	上段の构えLv1	刀・上段构专用技，对敌方单体发动近接斩攻击
ツバメがえし	上段の构えLv5	刀・上段构专用技，对敌方单体发动2次近接斩攻击（Lv5攻击次数2～3、Lv10攻击次数3）
卸し焰	斩马Lv3	刀・上段构专用技，对敌方一列发动近接斩+炎属性攻击
一寸の见切り	青眼の构えLv1	刀・青眼构专用技，回避1次以自己为目标的攻击（Lv2最大回避次数2、Lv10最大回避次数4）
小手讨ち	青眼の构えLv5	刀・青眼构专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动腕封效果
雷耀突き	一寸の见切りLv3	刀・青眼构专用技，对敌方发动可贯穿前、后列两体的近接突+雷属性攻击
首讨ち	居合いの构えLv1	刀・居合构专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，一定几率发动即死效果
贯突	居合いの构えLv5	刀・居合构专用技，对敌方单体发动近接突攻击
拔刀冰雪	首讨ちLv3	刀・居合构专用技，对敌方全体发动远隔斩+冰属性攻击
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升
一闪ブ–スト	ATKブ–ストLv5	会心攻击率上升
一刀两断	一闪ブ–ストLv5	战斗开始时有一定几率对敌方全体发动即死攻击
HPブ–スト	–	最大HP上升
息吹	HPブ–ストLv3	回复自己及左右两侧同伴的HP
TPブ–スト	–	最大TP上升
傲骨不敌	TPブ–ストLv3	一定几率对敌方全体发动恐慌效果
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加

诅咒师（カースメーカー）

技能名称	习得条件	技能效果
咒言マスタリ–	–	可习得咒言系技能，使用咒言技时异常状态成功率上升
力祓いの咒言	咒言マスタリ–Lv1	咒言技，3个回合内敌方全体的物理・属性攻击力下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
软身の咒言	咒言マスタリ–Lv1	咒言技，3个回合内敌方全体的物理・属性防御力下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
幻惑の咒言	咒言マスタリ–Lv3	咒言技，一定几率对敌方一列发动盲目效果
狂乱の咒言	咒言マスタリ–Lv3	咒言技，一定几率对敌方一列发动混乱效果
昏睡の咒言	咒言マスタリ–Lv3	咒言技，一定几率对敌方一列发动睡眠效果
封の咒言：头首	咒言マスタリ–Lv5	咒言技，一定几率对敌方单体发动头封效果
封の咒言：上肢	咒言マスタリ–Lv5	咒言技，一定几率对敌方单体发动腕封效果
封の咒言：下肢	咒言マスタリ–Lv5	咒言技，一定几率对敌方单体发动脚封效果
畏れよ、我を	咒言マスタリ–Lv10	咒言技，一定几率对敌方一列发动恐慌效果
足违えの咒言	力祓いの咒言Lv2	咒言技，3个回合内敌方全体的行动速度下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
虚像の咒言	软身の咒言Lv2	咒言技，3个回合内敌方全体的命中率下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
罪咎の咒言	幻惑の咒言Lv2、狂乱の咒言Lv3	咒言技，一定几率对敌方一列发动诅咒效果
石化の咒言	狂乱の咒言Lv3、昏睡の咒言Lv2	咒言技，一定几率对敌方单体发动石化效果
ペイントレ–ド	足违えの咒言Lv5、虚像の咒言Lv5	对敌方单体发动远隔无属性攻击，自己的HP越少，攻击力越高
重苦の咒言	罪咎の咒言Lv3、石化の咒言Lv3	咒言技，3个回合内敌方全体的的异常状态自然解除率下降（Lv5效果回合数4、Lv10效果回合数5）
杀气解放	畏れよ、我をLv1	20步内遇敌率上升（Lv5步数40、Lv10步数60）
命ず、言动能わず	畏れよ、我をLv3	咒言技，本回合内处在恐慌状态的敌方无法行动且防御力下降
命ず、辈を食らえ	畏れよ、我をLv5	咒言技，本回合内处在恐慌状态的敌方会自相残杀，只有1个单位处在恐慌的话，其会攻击自己
命ず、自ら裁せよ	畏れよ、我をLv10	咒言技，本回合内处在恐慌状态的敌方单体会自残
TPブ–スト	–	最大TP上升
先制スタナ–	TPブ–ストLv3	战斗开始时有一定几率对敌方全体发动眩晕效果
HPブ–スト	–	最大HP上升
伐采	–	在采伐点所能获得的素材数增加



迷宫攻略

模式及难度

本作有两种模式可供选择：Classic是经典模式，玩家可以像往常一样自由作成角色、编成队伍，不过初期只有9种职业；Story即新作所力推的故事模式，其中有5名固定角色围绕着剧情中的种种谜团展开冒险，高原部族和枪手这两个职业是故事模式特有的，惟有将故事模式通关才能在经典模式中使用，故建议玩家先游玩本模式。

难度方面也更加细化，分为Picnic、Standard、Expert三种，难度逐级提升，前两种在队伍全灭后不会Game Over。在城镇界面时可以进入Option选项调整难度，下文攻略以剧情模式的最高难度为基准。

图标说明

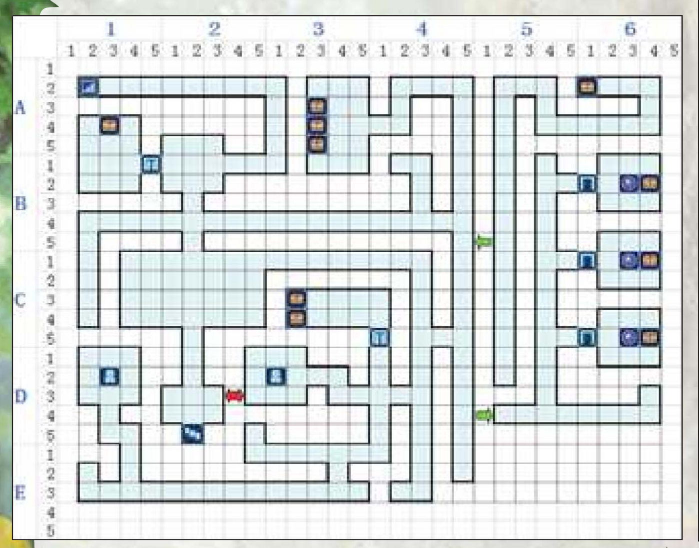
下文攻略会给出正篇流程的树海、遗迹地图，迷宫中的常用图标解释参见下表。文中列举的“事件”是在迷宫中直接触发的特殊事件，支线任务相关的事件点位请参看攻略后的“资料列表”部分。

图标	说明
	可以直接通过的门
	需要水晶或是调查装置后才能开启的大门
	向上一层
	向下一层
	宝箱
	树海磁轴，可存档、返回城镇或前往遗迹
	采取点，每天可调查一次

图标	说明
	伐采点，每天可调查一次
	采掘点，每天可调查一次
	电梯，可直接通往指定层
	FOE级敌人或BOSS
	莲花，可乘坐其在水面移动
	特殊装置，有开灯、开门等不同功效
	治愈之泉，调查后全员HP、TP回满
	落穴陷阱，踩上后直接掉落到下一层
	双向密道，大多需要先到远端调查才能开通
	单向通道，穿过后就无法回头

第一阶层・翠绿ノ树海B1F

主角受托来到艾托利亚（エトリア）的执政院，选择“ミッションの受领”接下首个主线任务“ハイランダ-への试炼”，对方会委派两名NPC——武士怜（レン）和诅咒师茨斯库露（ツスクル）同行，玩过初代的玩家相信对这两位角色不会陌生。在获得“迷宫の地图”后就可以前往树海迷宫了。当前任务的目标是将红色线框内的地图绘制完成，不想亲自动手的玩家也可以进入Option把“AUTO MAP”调成“FULL”，等画得差不多时NPC就会有对话提示。本阶层敌人的实力很弱，而两名NPC的等级都在30以上，主角根本不会有生命威胁，不妨适当练级（推荐练到5级以上）。杂兵中“シンリンチョウ”用物理以外的攻击打死才能掉落特殊素材“复眼”。完成地图并返回执政院报告，两名NPC便会离队。接下主线任务“エトリア怪异を追え”后需要单独行动一段时间，建议先到商店好好整备一番。在树海入口回答“准备はできてます”便可乘坐马车前往遗迹，卫兵还会赠送3个“メディカ”及“ネクタル”。



本层两扇有白色水晶和紫色水晶封印的大门目前无法开启，而（5D–1,4）的单向密道要等进入第二阶层以后才能通行。

FOE：全てを刈る影（HP=1378）。
宝箱：（3A-3,3）火术の起动符、（3A-3,4）ネクタル、（3A-3,5）解析グラス、（1A-3,4）铜のグリモアⅠ、（6C-4,5）斥候の长靴、（6C-4,1）四つ叶のクロ-バ-、（6B-4,2）冰术の起动符、（6A-1,2）铜のグリモアⅠ、（3C-2,3）ネクタルⅡ、（3C-2,4）铜のグリモアⅠ。
事件：（1C-2,4）发现遗落物，选择“ブ-ツに手をのばす”得到“辉石”，但随后触发强制杂兵战；（4E-5,2）选择“清水をすくい饮んでみる”全员TP+10；（2D-5,5）回答YES吃下红色果实的角色HP+15；（1E-2,2）回答YES得到金钱100；（1D-3,3）回答YES进行休息会触发强制杂兵战。

遗迹・グラズヘイムArea Ⅰ

只有主角一人行动期间尽量不要恋战，否则遭遇多名敌人时容易阵亡，径直进入（2D–3,5）的大门触发剧情。主角在遗迹的装置中发现了一位沉睡的少女，另一方面3名陌生人被FOE赶到了这里，情况危急惟有先并肩迎敌。BOSS战取胜后交谈得知，三人组是米兹伽鲁兹（ミズガルズ）图书馆派出的调查队，同样是为调查怪异现象而来，三人的名字分别是西蒙（サイモン）、拉库娜（ラク–ナ）和亚瑟（ア–サ–）；而沉睡少女则似乎失去了过往的记忆，除了记得自己的名字叫芙蕾多莉卡（フレドリカ）外，似乎还对主角留有模糊的印象。随后根据感叹号提示，依次调查（1D–4,5）的古代文明装置和（1E–5,2）的裂缝，在（1D–2,5）和（4D–3,3）先后触发剧情后，返回遗迹入口处与卫兵对话踏上回程。（3D–5,5）处有一个装置目前无法启动。进入执政院汇报任务，输入公会名称、得到“执政院からの亲书”后，便能以5人小队的形式继续对树海迷宫展开探索，酒场也会出现支线委托。

BOSS・彷徨いし骆驼

HP=1120、攻9、防8

虽然是BOSS级的敌人但比较肉脚，炎、冰、雷属性都是其弱点。炼金术士的三种基础术式可以对其造成有效伤害。圣骑士强化自身防御后用“フロントガ-ド”全程保护前列角色。医术师伺机而动，对濒血的角色展开救治。枪手如果能用“ヘッドスナイプ”成功封住对方的头部，BOSS最有威胁的头槌攻击就无法施展了。

第一阶层·翠绿ノ树海B2F

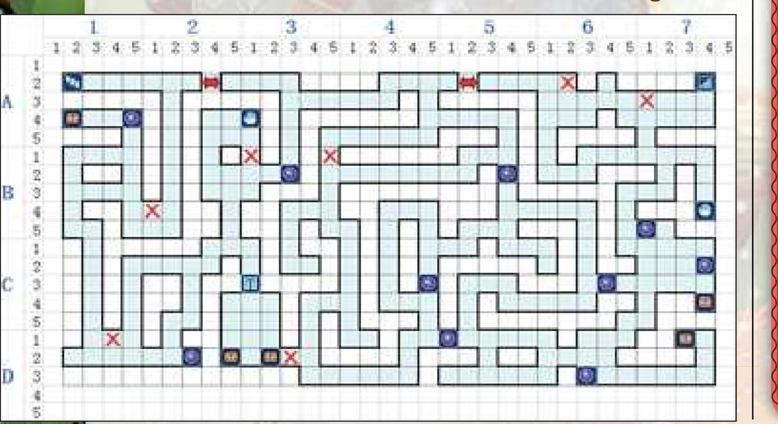
突入2层后再返回艾托利亚时就会触发剧情，拉库娜家的女仆罗莎（ローザ）所在的公会据点（ギルドハウス）设施开启，玩家可以对其自行命名。在本层前进不远就会看到FOE的身影，这种敌人在地图上可见、且非常强力，在队伍实力不足时惟有敬而远之、设法绕道避开。走到（4B-3,2）处会发生强制杂兵战，闪光的稀少个体实力比一般怪物强，每回合都会优先行动，当然击倒后获得的经验值回报也更丰厚，切勿放过。本层沿路中可以看到一些形状怪异的石头，深入到（4C-5,1）时就会发现其中有一些是FOE拟态假扮的，当它警觉后需第一时间撤出其正面的直线范围，否则会被撞上。



FOE·狂える角鹿

HP=1055、攻17、防13

角鹿只会沿着固定的路线移动，纵使玩家出现在其视野范围内也不会警觉，故很轻松就能绕过。它的危险之处在于高几率发动混乱效果的“困惑のステップ”，很容易打乱我方的战术，挑战前提是枪手的“レッグスナイプ”有较高的封印成功率，封住脚部后这招就无法施展了。此外其高威力的头技“かちあげ”很可能秒掉前列角色，需用圣骑士予以保护，再针对其弱点雷属性进行打击。



FOE·岩イノシシ

HP=1503、攻18、防13

平时呆在原地外形与岩石无异，一旦玩家出现在其正面视野范围内就会警觉，并立刻向正前方突进、直到撞墙。利用这种习性可以把它引出狭窄的过道，从其背后开战也能确保先制攻击。岩猪对一切物理攻击皆有抗性、非常耐打，其蓄力后的伤害值也很客观，尤其“突进”能够贯通前后两列，对后列角色的威胁极大，用脚封效果的技能才能阻止突进的发动。



FOE：狂える角鹿（HP=1055）、岩イノシシ（HP=1503）。

宝箱：（1A-2,4）アリアドネの丝、（7C-4,4）ネクタル、（7D-3,1）解剖用水溶液、（2D-5,2）アムリタII、（3D-2,2）圣なる赠り物。

事件：（3A-5,5）回答YES吃下橙色果实的角色TP-10；（3C-4,2）回答YES窥探灌木深处的角色HP-5；（4D-2,1）回答YES吃下深绿色果实后全员TP+15；（4B-3,4）选择“いただきます”全员HP、TP回满，且每天都可在此回复一次。

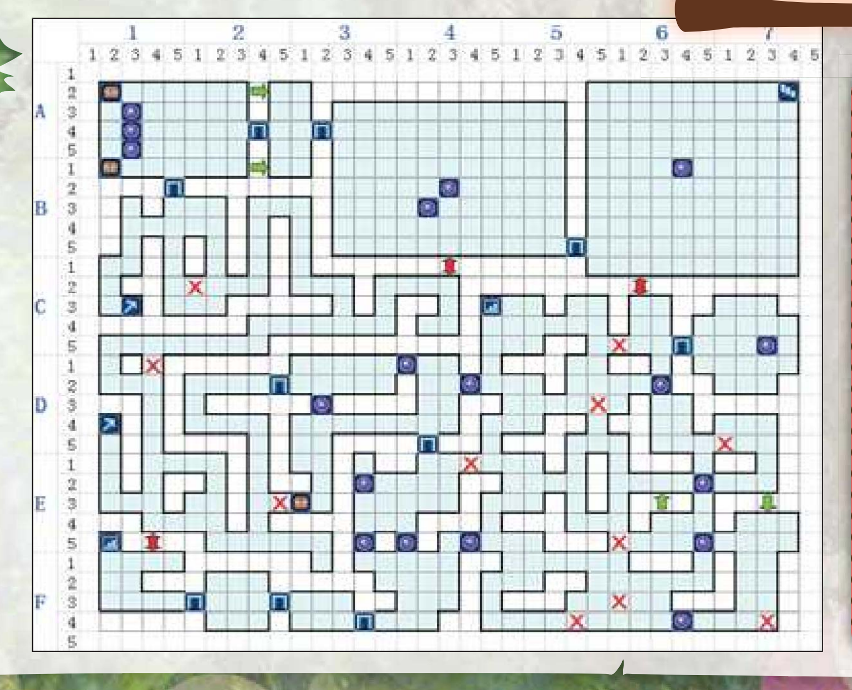
第一阶层・翠绿／树海B3F

刚到3层就会看到系列玩家熟悉的FOE，只要一进入其所在的区域它就会警觉并积极移动过来，只能依靠队伍移动力上的优势把它甩掉。之后区域的FOE会逐渐增多，不过径直往门的方向冲它们是追不上的。到达（1C–5,5）后会遇到先前帮助过主角的怜和茨斯库露，要先返回执政院受领新的主线任务“スノ–ド リフトの恐怖！”才能继续深入探索。进入（2F–5,3）的大门后目睹巨狼袭击士兵的一幕，诅咒师茨斯库露及时出现击倒怪物，并帮队伍进行回复。

FOE・全てを刈る影

HP=1378、攻18、防13

警觉范围很广，玩家基本找不到机会偷袭，不过其每走三步都会停一下，故想绕过的话难度不大。初次挑战建议在3层最开始的区域尝试，另外两个区域需同时面对多只FOE，压力较大。螳螂的威胁在于列攻击招式“大镰斩”，只要能封住腕部便能彻底压制住它，另外在腕封状态下将其击倒才能掉落特殊素材“缚られた大镰”。



FOE：岩イノシシ（HP=1503）、全てを刈る影（HP=1378）。
宝箱：（3E-1,3）铜のグリモアI、（1A-2,2）ブラインドダガ-、（1B-2,1）好机のスカラベ。
事件：（2F-3,3）对话后诅咒师能令全员HP、TP回满，而且在击倒B5F的BOSS前都可在此免费回复；（3F-2,1）遭遇熊，依次回答NO→YES可以得到“丈夫な木片”、“姬リンゴ”、“朱色の木の实”，但一名角色的HP-30。

第一阶层・翠绿／树海B4F

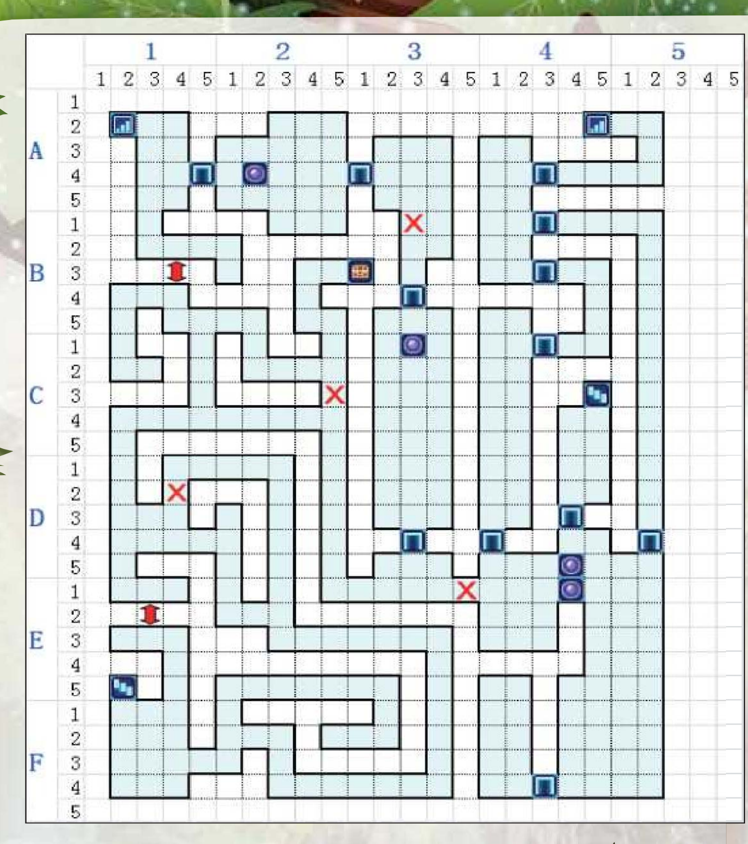
前行一段路就会听到远处传来的狼嚎，穿过（3D–3,4）的大门后前方有一只FOE挡住去路，此战不可避免。获胜后继续前进，在（3A–2,4）见到武士怜，她会赠送3个“轰音弹”，该道具发出的巨大声响能掩盖其他声音，凭此可以抵消本层FOE呼叫同伴的特性。



FOE・フォレストウルフ

HP=660、攻18、防13

会灵活地挡住玩家去路的FOE，不过整体实力反倒不如前B2F的岩猪。森狼对冰属性有抗性，弱点则是炎属性。头技“デビルクライ”的效果是提升物理攻击力，蓄力后的“远吠え”则会把其他FOE呼唤过来，一旦战斗拖得太久就需要同时面对多名强敌，故应抓住其体力较少的特点必速战速决。持有道具“轰音弹”时看到它进入“身构え”状态，立刻投掷一个就能打消召唤效果。



FOE：フォレストウルフ（HP=660）。
宝箱：（3B-1,3）アムリタ。
事件：（2F-5,2）选择“周りの土ごと掘り返す”可得到3个“メディカ”；（1C-3,2）回答YES触发强制杂兵战，获胜后得到“铜のグリモアI”。



第一阶层·翠绿ノ树海B5F

本阶层的FOE种类、数量众多，前几层见到过的也会登场，玩家要牢记它们各自的行动规律才能顺利回避战斗。在（4E-5,5）再次遇到怜，她会赠送3个“明灭弹”，该道具释放的强光能令周围的FOE、比如“スノ-ウルフ”无法介入战斗。新增杂兵中需要小心“暴れ野牛”，封住脚部可以阻止其践踏攻击，用突攻击将其击倒才能掉落特殊素材“贯通した牛皮”。穿过（4B-2,3）的大门就会见到BOSS狼王，其身边初期就有4条雪狼，战斗中还能召唤森狼，不提前做好准备的话容易被拖入漫无止境的持久战。击倒BOSS后狼群就会散去，下楼突入新的区域可以发现树海磁轴，此后就能直接传送到第二阶层。

FOE·スノ-ウルフ

HP=859、攻16、防14

雪狼平时见到玩家靠近会主动逃跑，一旦玩家在其附近开战就会趁机乱入搅局，故在战斗中也要注意下屏幕地图的情况，关键时刻可以投掷“明灭弹”来阻止其靠近。雪狼的实力不强，同样耐冰弱炎，攻击全体的头技“バインドハウル”威力不高但带有眩晕效果，不想被打乱节奏建议优先封印其头部。

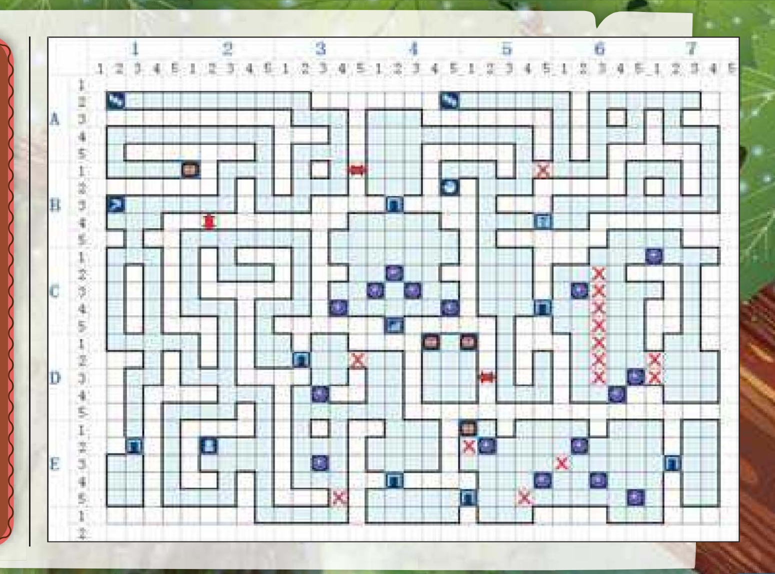
BOSS·スノ-ドリフト

HP=3372、攻19、防15

开战前要多准备一些“轰音弹”和“明灭弹”，在战斗中及时使用才能免于被其他狼怪包夹，这也是顺利挑战的前提，玩家要设法在道具耗尽前将BOSS击倒。狼王与其他狼型敌人一样耐冰弱炎，招式中“冻てつく牙”会对我方单体造成较大伤害且带有贯通效果，“テラ-ハウル”则是给全体附加恐慌状态的嚎叫，两招都是头技。成功封印住头部后BOSS就没有太大威胁，医疗师负责投掷两种特殊弹，事先对物理攻击手使用“ファイアオイル”也可以令其招式附带炎属性。特殊素材“狼王の尻尾”的掉落条件是在一回合内将BOSS击倒，等以后实力强了再回来挑战即可，树海迷宫中的大部分FOE和BOSS都是会复活的。



FOE：狂える角鹿（HP=1055）、全てを刈る影（HP=1378）、フォレストウルフ（HP=660）、スノ-ウルフ（HP=859）。
宝箱：（2B-1,1）铜のグリモアI、（5D-1,1）战功の角笛、（4D-4,1）ファイアオイル、（5E-1,1）金钱400。
事件：（2C-5,2）回答YES聆听鸟儿的歌声，全员TP+10，且每天都可回复一次；（3F-4,1）选择“いただきます”全员HP、TP回满，而且每天都可在此回复一次。（7E-4,5）回答YES进行休息、全员HP+20，但再选一次YES就会触发强制杂兵战。



遗迹・グラズヘイムArea Ⅰ

返回执政院汇报任务，随后虽然可以继续探索树海迷宫6层，但如果不先完成遗迹的剧情，大密林B6F的（4D–1,4）处就无法通行，故需先通过树海磁轴转移到遗迹中先前无法进入的区域。遗迹中黑暗区域里的FOE会陷入沉睡，不过有些挡在路口上，调查（6E–5,3）的装置开启照明后骆驼型FOE就会醒来并开始移动，这样便能绕过它们继续前进。鸟型FOE在醒来后会积极追逐玩家，利用这一特性把它们引出窄路口，再迅速回去关灯就能安然通过。其实这里出没的两种FOE都不太强，有自信的玩家可以直接强行突破。穿过（4C–3,1）的大门就会迎来BOSS战，首战看不到BOSS的形体、攻击也无法命中，一个回合后先撤退，BOSS消失后迅速前往西北的小房间开灯，之后便能看见其本体（开战前最好先干掉本区的两只鸟型FOE）。击倒BOSS后（4B–5,1）北侧的墙壁处才能发现隐藏门，调查其中的端末触发剧情。不过目前无法向遗迹的更深层进发，先返回树海迷宫探索吧。

FOE・荒ぶる骆驼

HP=1858、攻20、防15

骆驼只会沿着固定路线移动，每次走两格，在其沉睡时触发战斗可先制攻击。虽然物理攻防较高，但炎、冰、雷三种属性皆是弱点。“パワーレイジ”的效果是强化物理攻击，“ハンマーヘッド”则为列攻击，封印其头部就能阻止这两招。不过“猛突进”的伤害也不容忽视，且附带贯通和腕封效果，前列角色够强的话还是建议优先封印脚部。

FOE・カ-マインビ-ク

HP=1656、攻19、防16

平时呆在原地，玩家接近后会警觉并展开追击，同样可以利用其沉睡的特性先手制敌。大鸟的攻、防、体力都不及骆驼，不过行动速度快，头技“インザダ–ク”可以打到后列角色，且带有盲目和头封效果，但也仅此一招，封印其头部后就可以针对突和雷属性的弱点轻松虐杀了。

BOSS・クア-ル

HP=2980、攻21、防16

在黑暗中时隐时现、且会警觉并追击玩家，开灯后反而只会停在原地，可以绕到其背后展开先制攻击。BOSS弱冰、耐雷，招式相对丰富，两招腕技分别为攻击单体和攻击一列并附带攻击力下降效果；头技“常暗のゆりかご”对我方全体附加睡眠效果；脚技“无明の使者”则是攻击全体，但仅在4的倍数回合使用。针对BOSS攻击多为斩属性的特点，在战前可以装备上有对应耐性的防具。开战后优先封住BOSS的腕部，这样才能最大限度地减轻伤害，4的倍数回合前如果没能令其脚封的话，就利用圣骑士的技能强化我方防御，只要后列角色不至于被秒杀即可。BOSS对于封印和异常状态的抗性都不高，医术师与枪手可以有效发挥各自的长处。

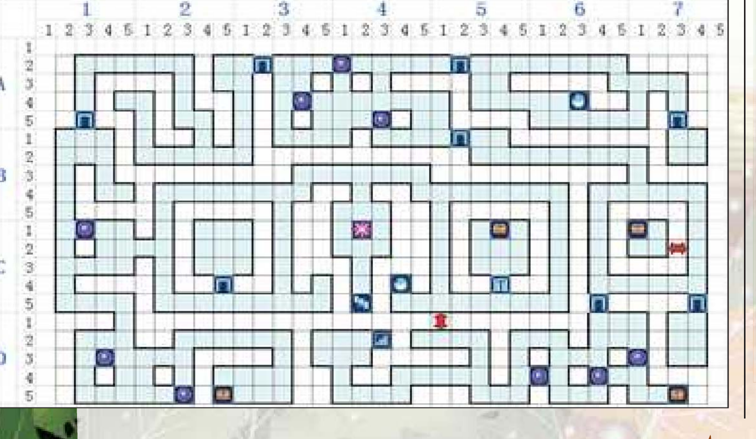
FOE：荒ぶる骆驼（HP=1858）、**カ-マインビ-ク**（HP=1656）。
宝箱：（2D-2,2）**ネクタル**、（4E-5,1）好机のスカラベ、（7A-4,2）**アムリタ**、（5C-2,3）**ネクタルⅡ**。



第二阶层·原始ノ大密林B6F

从遗迹返回艾托利亚后先去执政院汇报情况，大密林中的敌人拥有不少令我方陷入异常状态的招式，包括中毒、睡眠、恐慌等，建议优先提升医术师的“リフレッシュ”技能等级。新增杂兵中“**ポイズンウ-ズ**”的特殊素材“凝缩された粘液”需以坏攻击击倒；“**ロンギスクアマ**”的特殊素材“斩られた背羽”则需以斩攻击击倒。本层的FOE不难躲过，只不过往往是多只一起行动的，在移动时注意不要被它们逼到死角。





FOE·森の破坏者

HP=2320、攻26、防19

熊怪只会沿着固定的路线移动，是典型的物理型FOE，且没有弱点属性。头技“恐怖の咆哮”对我方全体附加恐慌效果，TP减少事小、行动被中断才比较麻烦，故建议先封印其头部阻止此招。腕技“ひきさく大爪”为列攻击，前列防御足够的话还是可以稳住阵脚的，毕竟其行动速度不快。以腕封状态击倒FOE才能掉落特殊素材“破坏者の拘束腕”，这是制造刷魔石的道具“好机のスカラベ”的必要素材，不妨多多积累。

FOE：森の破坏者（HP=2320）。
宝箱：（2D-5,5）斥候の长靴、（7D-3,5）金钱1500、（7C-1,1）**テリアカβ**、（5C-4,1）**アムリタⅡ**。
事件：（1A-5,4）选择“木をよじ登って取る”得到道具“锖びた短剑”，返回酒场与“短剑を失くした冒险者”对话并回答YES交还，就能得到“**リ-フチュニック**”；（7B-4,2）回答YES吃下食物后全员HP+50，不过走出十余步后随机一名角色的HP减少；（7D-3,3）依次回答YES→NO调查蜂巢触发强制杂兵连战，获胜后全员HP+150、TP+80。

第二阶层·原始ノ大密林B7F

突入第7层后返回执政院可接到新的主线任务“飞龙のタマゴを入手せよ”并获得“卵の在り处のメモ”，本层也开始出现伤害地形（地图中以红色表示），需用道具“斥候の长靴”或技能“警戒斥候”才能减轻伤害效果。杂兵中“かみつき草”的特殊素材“封じられた腕蔓”需以腕封状态击杀才能掉落。在第8层得知治愈之泉的情报后，进入本层（4E-2,2）的大门就会遭遇“泉の魔物”，虽然不是必打的BOSS，但解决掉它后下层的治愈之泉效果才能恢复，对后续的探索很有帮助。另外，在西南角宝箱中找到的白水晶碎片，可用于开启之前遇到的那些镶有白色水晶的大门。

FOE·ジャイアントモア

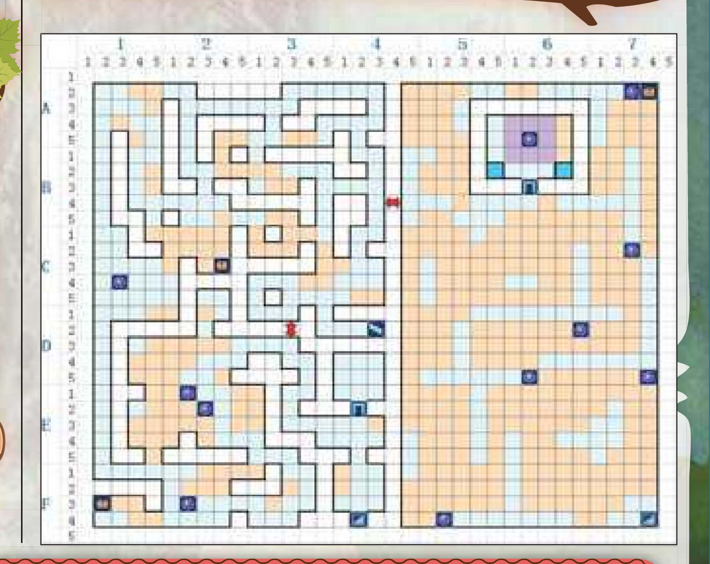
HP=2041、攻26、防18

平时只会站在原地以顺时针或逆时针规律转向，不从其正面靠近就不会触发警觉，从身后先制攻击也非常容易。巨鸟的整体能力不如上一层的熊怪，优势是行动速度快，仅有的一招“突击”是全体攻击，容易对后列角色造成威胁，但只要封住脚部，其招式单一的缺点就体现出来了。

BOSS·泉の魔物

HP=1950、攻22、防23

非强制BOSS战，螃蟹的防御力较高，且对斩、突皆有抗性，我方以单纯的物理攻击很难造成有效伤害，应针对其弱点用雷属性魔法攻击或提前使用“ショックオイル”。其威胁在于蓄力后的“死神の爪”，纵使即死效果不发动、高伤害对于后列防御力不足的角色也能形成秒杀，除了以圣骑士的“防御阵形”提升全员物防外，让她用“挑发”吸引火力也很有必要。



FOE：ジャイアントモア（HP=2041）、灾いの巨神（HP=3390）。
宝箱：（2C-4,3）解剖用水溶液、（1F-2,3）白水晶のカケラ、（7A-4,2）圣なる赠り物。
事件：（1F-2,1）回答YES，所选角色的TP+50，但随后触发强制杂兵战；（4E-2,1）初次到达时全员HP、TP全回复，之后强制离开，在B8F得知治愈之泉的情报后再来，就会遭遇“泉の魔物”。

第二阶层·原始ノ大密林B8F

本层出现的新敌人“火食い鸟”较为特别，其本身对炎属性有抗性，但特殊素材“赤玉石”要用炎属性击倒它才有机会掉落，其实用带炎属性的物理攻击也是可以的，否则伤害值太低。进入（4D-4,4）的门后遇到怜和茨斯库露，并得知治愈之泉受到魔物占据，返回7层与魔物开战就可以让此处的泉水复苏，用于回复HP和TP。

进入本层中央的大区域时就会看到“ワイバーン”，它的警觉范围非常大，且会喷射雷电进行地图攻击，触碰到后全队伤血50（但不会致死）。飞龙的血量高达22500，以现阶段的实力不可能伤其分毫（其实它是正篇通关后追加任务的挑战目标），玩家的目的并非与其交手，而是趁着紫电发射的间隙靠近，在它背后（3A-4,5）的点位调查即可获得“龙のタマゴ”。返回艾托利亚汇报任务，在酒馆稍事休息后前往宿屋触发剧情。再度返回8层，在（4B-3,1）穿过北侧的隐藏通路就能发现通往下层的阶梯。

FOE・密林の杀し屋

HP=2017、攻29、防25

大蝎子平时潜伏着在地图上不会显示，只有靠近触发它的警觉时才会突然现身，并追逐玩家一段距离。其对斩、突攻击有抗性，弱点是雷属性。蝎子的威胁主要来自于尾部的“麻痹毒针”攻击，打法也与对付杂兵“デススコ−ピオン”时一样，优先封住脚部，这样其只能使用普通攻击就不足为惧了。

FOE：ジャイアントモア（HP=2041）、密林の杀し屋（HP=2017）。

宝箱：（2B-1,1）铜のグリモアI、（5F-3,4）战功の角笛、（3F-3,2）铜のグリモアI、（3F-5,2）ネクタルII、（3F-3,4）火炎术の起动符、（3F-4,4）冰结术の起动符、（3F-5,4）雷电术の起动符。

事件：（4D-2,4）泉水复苏后可令全员HP、TP回满；（3E-5,1）回答YES，前往（4F-4,1）找到失踪的士兵，并将（5E-1,3）的密道指给他，再度返回（3E-5,1）处对话得到1000金钱作为答谢。



第二阶层・原始ノ大密林B9F

9层和8层之间有很多阶梯相通，需要经过反反复复地上下楼才能把探索区域不断扩大。在（5F–4,3）发现士兵和受伤的冒险者，带着伤者返回艾托利亚后，就能在执政院触发新的主线任务“密林の魔物ケルヌンノスを倒せ”，返回宿屋也能得到1500金钱的谢礼。本层的象型FOE绝对不会踏上伤害地形，利用此特性可以轻松避过它们。新增杂兵“ビッグウーズ”的特殊素材“澄んだ水晶核”需令其陷入头封状态后再击倒。



FOE・災いの巨神

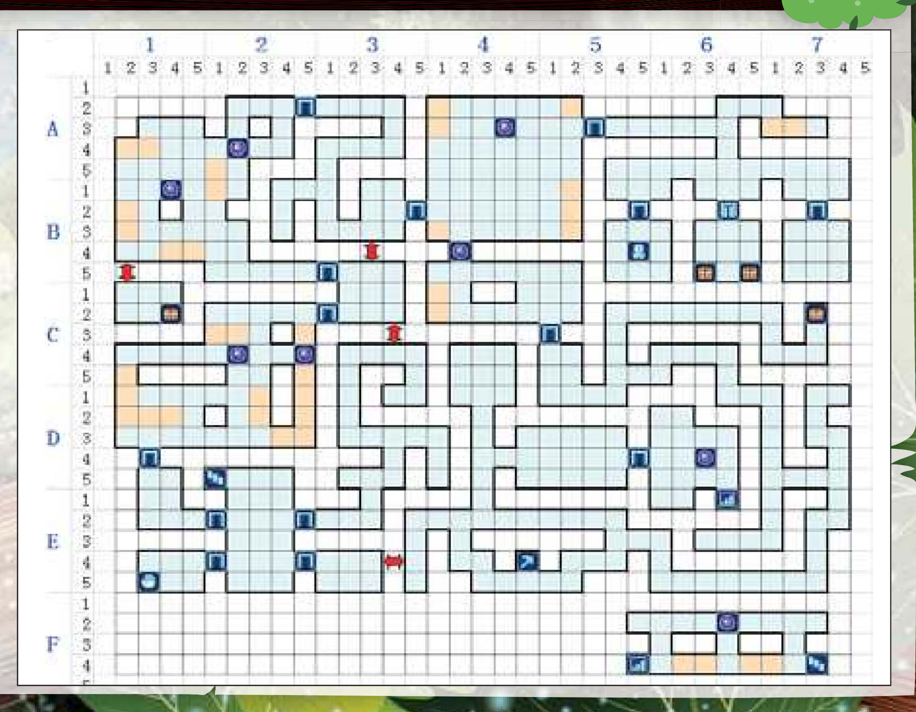
HP=3390、攻29、防20

巨象平时只沿着固定的道路行进，发现玩家会警觉并展开追逐，但绝不会踏上红色的伤害地形。它的体力较多，蓄力后的脚技“猛猪突进”锁定全体且威力惊人。战斗中建议优先封住头部，这样可以阻止其蓄力，它就会傻傻地一直蓄力或只能用普通攻击，威胁就小得多了。特殊素材“冰漬けの象牙”要以冰属性攻击将其击倒才会掉落。

FOE：密林の杀し屋（HP=2017）、災いの巨神（HP=3390）。
宝箱：（5B-4,5）バニックボウ、（6A-5,4）铜のグリモアI、（2B-5,4）连れ系：头、（2C-1,4）连れ系：腕、（2C-2,4）连れ系：脚、（2B-1,2）铜のグリモアI、（2B-2,2）ネクタル、（2B-3,2）耐雷ミスト。
事件：（4B-5,5）发现受伤的小猴子，回答YES可选人对其进行救治；（7E-1,2）发现野营场所，选择“腰を下ろして休む”全员HP+30、选择“火をくべて暖を取る”全员HP-20。

第二阶层・原始ノ大密林B10F

本层有大量FOE出没，先前出现过的全部都会登场，玩家可以根据队伍的实力硬闯，尤其是象型FOE最好多杀几只积累素材。在（4C–3,5）遇到怜和茨斯库露后，这里可以作为补给点供玩家持久作战。由于穿过（5D–5,4）的大门就会立刻进入BOSS战，准备一定要充分。击倒BOSS后突入第三阶层，在11层（6D–1,3）可以发现新的树海磁轴。返回艾托利亚汇报任务，前往宿屋得知先前那位负伤的冒险者已经痊愈离开，并得到“お礼の手纸”。



BOSS・ケルヌンノス

HP=6880、攻30、防20

BOSS弱雷、耐炎，招式多为坏攻击，建议在战前给队员们装备有对应抗性的“巨象の牙饰り”（所需素材“大王の牙”由巨象型FOE掉落）。头技“沉默の瞳”能对全体附加头封效果，记得备好解除道具；腕技“スマッシュコンボ”命中后会向目标左右扩散，腕技“ハリケーンパンチ”则是附带麻痹效果的全体攻击；在5的倍数回合BOSS会进入特殊的“クロスカウンター”状态，被物理攻击命中时会自动展开反击，单纯的属性攻击不会触发。由于各招式的伤害都很大，设法腕封是此战的关键，另外BOSS有时会召唤两个“ヒーラーボール”在后排帮它补血及提升防御力，它们对物理攻击皆有抗性，务必用属性攻击尽快干掉。特殊素材“咒われた森王腕”比较麻烦，要让BOSS被诅咒状态的反射伤害打死。



FOE：森の破坏者（HP=2320）、ジャイアントモア（HP=2041）、密林の杀し屋（HP=2017）、灾いの巨神（HP=3390）。
宝箱：（1C-4,2）好机のスカラベ、（7C-3,2）アクセラ、（6B-3,5）四つ叶のクロ-バ-、（6B-5,5）アムリタ。
事件：（4D-1,5）连续回答YES进行休息、全员HP+70，且每天都可回复一次；（6E-3,3）在B9F救治过受伤的小猴子后，在此可以得到“ハマオ”、“ソ-マ”、“ネクタル”；（7B-3,3）选择“上”无影响，选择其他方向一名角色的HP-40；（4C-3,5）对话得到“アムリタⅡ”，在击倒BOSS前可在此令全员的HP、TP回满。

遗迹・グラズヘイムArea Ⅱ

不探索遗迹的话树海方面也可以推进到B12F，不过这里的敌人要容易对付一些。第二区中的红色激光门需调查特定的装置才能开启，5个等级的门对应5个开关装置。四处巡视的FOE很多，实际上能力并不强，以玩家能击倒10层BOSS的实力，击败它们不是难事，不妨逐一干掉再安心探索。开启5级的开关后，进入地图中央时BOSS从天而降，选择“武器を构える”便会开战（战前最好把经过本区域的FOE全部清掉，或是关闭3号门免得它们乱入搅局）。获胜后返回磁轴北侧的装置前调查，剧情过后芙蕾多莉卡用回以往家人对她的爱称莉琪（リッキィ）。

FOE・巡回する青蜂

HP=2188、攻28、防25

警觉范围非常大的FOE，且可飞过障碍对玩家展开截击。青蜂的弱点是突攻击和雷属性，整体能力跟树海二阶层的大蝎子持平，不过速度极快，往往会优先发动“风の瞬き”提升自己的回避率，让玩家无法有效命中。用枪手的“レッグスナイプ”封印脚部、或是利用麻痹状态才能让攻击确实命中，这样也能阻止其尾部的“麻痹针”攻击。

BOSS・クイーンビー

HP=3888、攻32、防25

女王蜂的弱点是炎属性，在战斗中同时登场的“ノーブルビー”特性和青蜂一致，只不过各项能力都稍弱一些。BOSS本身的招式多为头技，“幻惑の花粉”对全体附加混乱状态、“粉碎する颚”是扩散型坏攻击、“もどかしい激昂”为全体头封+眩晕效果，脚技“飞散する毒针”为附带中毒效果的连续攻击。它在濒血后还会发动1次“ローヤルゼリー”自动回复HP，持续效果5回合。战斗中以头封为优先，HP较低的角色建议装备防毒饰品“毒祓のタリスマン”，免得被中毒效果害死。BOSS在使用回血招式后残余体力就很少了，一鼓作气将其击倒吧！





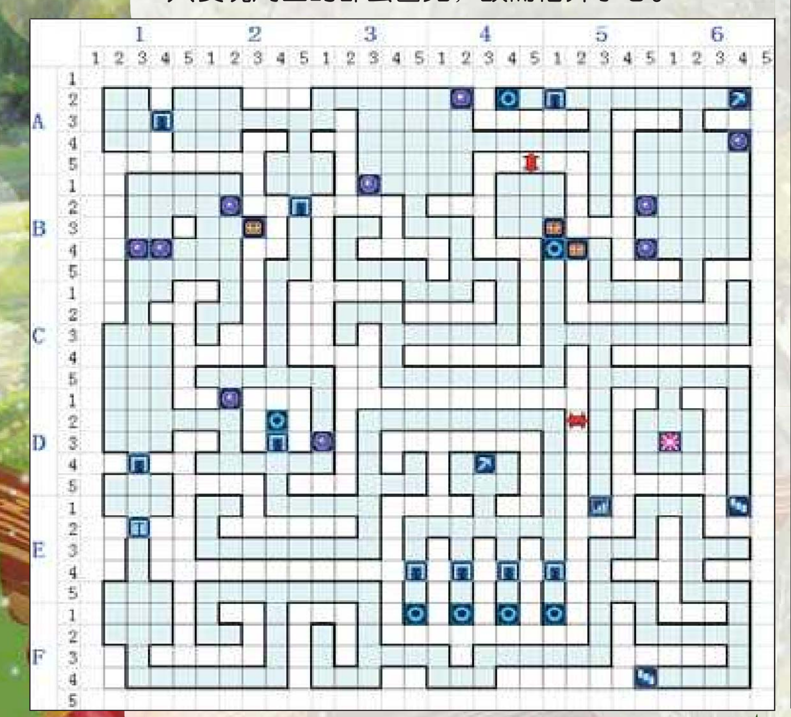
FOE：巡回する青蜂（HP=2188）。
宝箱：（6E-1,3）アクセラ、（4F-1,1）メディカⅡ、（4F-1,2）解剖用水溶液、（4F-5,1）アムリタ、（4F-5,2）战功の角笛。



第三阶层・千年ノ苍树海B11F



从遗迹返回艾托利亚后可接到新的主线任务“新たな阶层の地图をつくれ”，地图只要完成大致情况即可，不用每一格都踏过，完成时同伴会有对话提示。第11层迷宫中有大量的落穴与12层相通，（4F–2,1）的落穴是到下层深入探索的关键。新增敌人中“マッドワーム”的特殊素材“まどろむ眼球”要在它处于睡眠状态时击倒，“森林ガエル”的特殊素材“蛙のった汗”则需以冰属性攻击击倒。本层的FOE以蚂蚁型为主，一旦被一只发现周围的都会警觉，故需格外小心。



FOE・ハイキラ-アント

HP=1586、攻33、防28

灰色蚂蚁在地图上沿固定的路线移动，会注意前方和侧面的情况，但视野范围只有1格。它对突和炎属性都有抗性，弱点是冰，算是蚁族中的攻击手，本身攻击力不低且还会使用“攻击队列”。玩家最好有“力祓いの咒言”特技来取消其加攻效果，否则队员很容易被秒。

FOE・ハイガ-ドアント

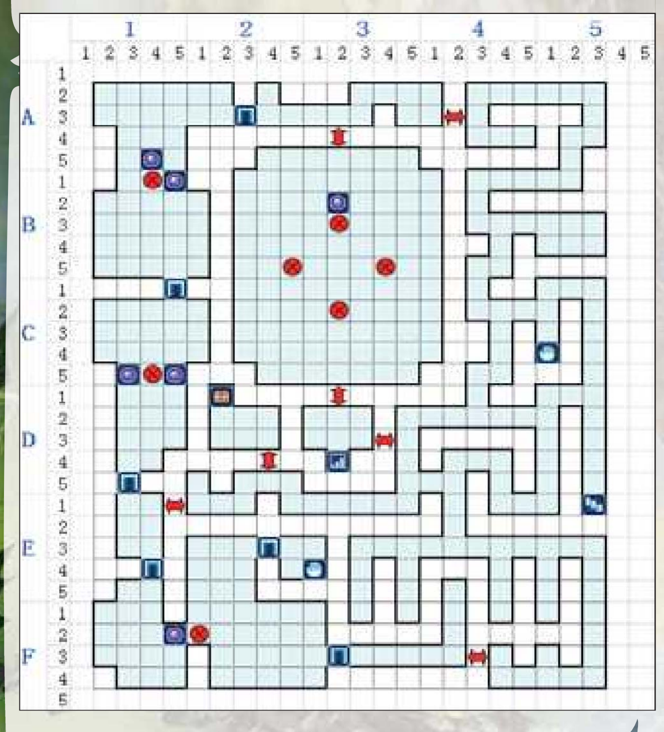
HP=2186、攻31、防31

红色蚂蚁也是固定路线巡逻型FOE，且玩家走两步它才行动一次，故很容易避开。它耐性和弱点与其他蚁族一样，本身防御力就较高，再使用“防御队列”后就会更加耐打，队中一定要有“软身の咒言”特技来打消其强化状态。特殊素材“石化した蚁巢材”正如其名，要让它陷入石化状态才会掉落。

FOE：ハイキラ-アント（HP=1586）、ハイガ-ドアント（HP=2186）。
宝箱：（5B-1,3）メディカⅢ、（2B-3,3）兽避けの铃、（5B-2,4）银のグリモアI。
事件：（3C-1,3）回答YES，所选队员的HP-50，但能得到“岩サンゴ”；（3D-5,4）回答YES触发强制杂兵战，获胜后得到2个“琥珀色の蜜结晶”、2个“ウミユリの叶”、1个“深海树の枝”。

第三阶层・千年ノ苍树海B12F

如果没完成遗迹的探索，（3F–3,2）处的大门是无法通过的。新增的蝙蝠型杂兵“フォレストバット”以冰属性击倒能掉落特殊素材“冰渍けの皮肤”。本层开始出现蚁穴，放任不管的话会不断钻出蚂蚁型FOE，玩家需看准时机上前调查3次，成功破坏蚁穴后区域内的蚂蚁就会全部逃走。到达中央的区域后会见到蚁后，它会在区域内按逆时针移动并制造蚁穴，4个蚁穴形成一个“十”字型，玩家以穿过十字中心的最短路程、按北、西、南、东的顺序将蚁穴逐一破坏，再度回到北侧时BOSS正好是背对我方的，这样既能先制攻击，又能免除其他FOE的干扰。击倒BOSS后（3C–2,5）南侧的密道才能通行，找到楼梯的同时地图绘制任务也告一段落。



BOSS・クイーンアント

HP=6965、攻38、防27

蚁后的招式中，头技“啮み碎き”为单体啃咬攻击，头技“支配の眼光”令我方单体陷入混乱，脚技“土けむり”会降低我方全体的命中率并附加盲目效果，最具威胁的腕技“女王の铁槌”是乱舞型随机次数攻击。我方队伍以默认配置的话缺乏提升命中率的手段，只能让枪手尝试脚封，或是用医术师的麻痹效果来确保命中率，如果转职出舞者就可以用“慧眼の旋律”来抵消尘土效果了。蚁后的铁槌攻击具有极强的秒杀力，圣骑士在使用“防御阵型”后也要保护好同伴。由于BOSS和其他蚂蚁一样耐炎、弱冰，主攻招式仍是炼金术师用“定量分析”强化后的冰属性术式，特殊素材“处刑者のアギト”要求在头封状态下将其击倒。

FOE：ハイキラ-アント（HP=1586）、ハイガ-ドアント（HP=2186）。
宝箱：（2D-2,1）好机のスカラ。
事件：（5F-1,3）连续回答YES，全员HP+80、TP+30，且每天都可回复一次；（4A-5,4）回答YES得到“トゲ卷贝”；（2A-4,2）在B11F攻击蚂蚁后到此会遭到袭击，触发强制二连战。

第三阶层・千年ノ苍树海B13F

返回执政院报告并接下新的任务“树海に住む谜の生物を调查しろ”后才能继续探索。本层的FOE都是藏匿在水下的，不会显示在下屏地图上，但可以在上屏幕看到，只要不在它们附近开战就不会引其上岸，故稍加注意就能安全探索迷宫全域，反倒是有些杂兵比较危险，比如“モリヤンマ”的行动速度快、伤害高，其特殊素材“痹れた前脚”需在麻痹状态下击倒。北侧宝箱中的“紫水晶のカケラ”可用于开启之前遇到的紫色水晶大门。



FOE·水边の处刑者

HP=3385、攻37、防36

大螃蟹平时位于水下无法靠近，只有在它附近战斗时才会上岸并主动靠近玩家。它跟之前遇到的“泉の魔物”类似，对物理攻击皆有耐性，惟一的弱点是雷属性。威胁同样在于蓄力后的腕技“死神の爪”，高攻和即死效果具有极强的秒杀能力，如果没能成功腕封的话，在其蓄力的时候扔一个“轰音弹”也可以取消行动。特殊素材“电光放つ蟹甲罗”要求以雷属性击倒，很容易达成。

FOE：水边の处刑者（HP=3385）。
宝箱：（1B-3,4）アムリタⅡ、（2E-3,1）ネクタルⅡ、（6E-4,4）金钱3500、（4C-2,3）战功の角笛、（2B-5,4）紫水晶のカケラ。
事件：（5D-2,3）治愈之泉，回满全员HP、TP；（6C-5,3）遭遇大量青蛙，选择“水の中に石を投げる”触发强制战，有“明灭弹”的情况下选择“アイテムを使う”可以得到3个“水仙人掌”；（3C-1,1）调查得到“大トンボの巣材”，再次回答YES会触发强制杂兵战，回答NO则可安然离开；（6E-5,5）面朝北调查连续回答YES，吃下贝类后全员TP+30，且每天都可回复一次。

第三阶层·千年ノ苍树海B14F

本层有大面积的水域，调查莲花可以借助其漂到对岸，莲花的行进方式都是直线，故结合地图很容易判断该如何选择路线，沿途几个孤立岛屿上的FOE不难避过。本层中的特殊事件很少，大部分提示调查的点位都是与支线任务“冒险者の雨钓り”相关的垂钓点。

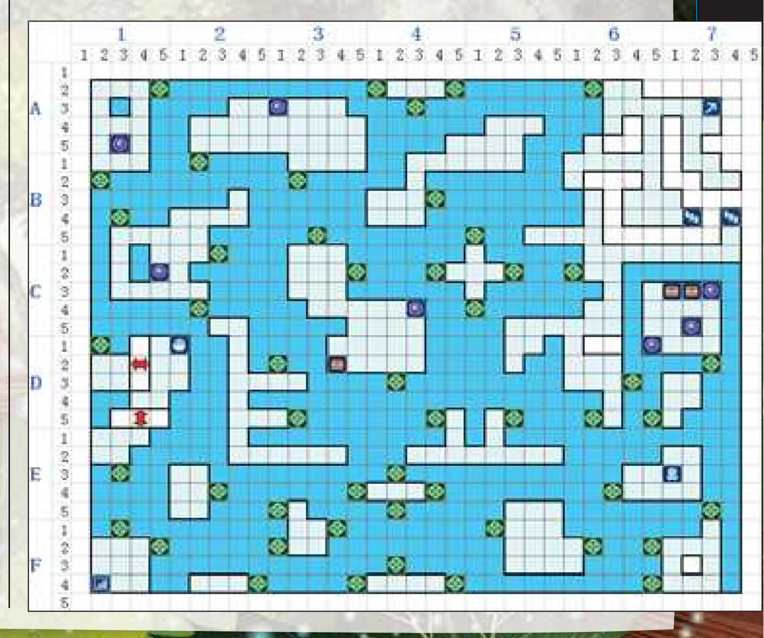


FOE·这いよりし暗杀者

HP=4500、攻38、防34

平时呆在原地不动，发现玩家后会警觉并主动追击，很难绕到背后偷袭。此FOE的弱点是冰属性，攻击套路比较单调，除了普通攻击外只会用攻击全体的头技“乱れ咬み”这一招。玩家的对策除了设法头封以外，也可以利用圣骑士的“防御阵型”和各种防御技保护同伴，把伤害控制在医术师“エリアキュア”的回复范围内即可。

FOE：水边の处刑者（HP=3385）、这いよりし暗杀者（HP=4500）。
宝箱：（3D-4,2）铜のグリモアⅠ、（7C-1,3）咒言の杖、（7C-3,2）银のグリモアⅠ。
事件：（1D-2,3）向南调查全员TP+30。



第三阶层・千年ノ苍树海B15F

进入（2E-1,5）的大门前进不远就会遇见谜之种族并触发BOSS战，获胜后得到“谜の石板”。目前本层的可探索区域只有西南的一小块范围，其他的区域要等主线通关后才能开启，故这里暂不放出地图。回到艾托利亚汇报任务，之后照例通过树海磁轴前往遗迹探索。

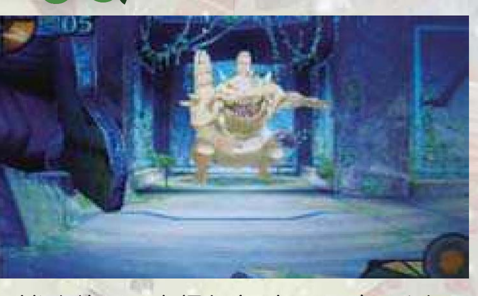
BOSS・コロトラングル

HP=9260、攻43、防33

BOSS的弱点为炎属性，自身的攻击则多带冰属性。头技“アイスブレス”为攻击全体的冷冻吐息，头技“フリーズオーラ”能提升自身的物理・属性攻击力，脚技“体当たり”带有贯通属性，脚技“テイルコイル”攻击单体的同时附带头、腕、脚封三种效果，最危险的是腕技“大海原の浸食”，冰属性复数攻击的同时带睡眠效果，此外它还会用“水のヴェール”在数回合内强化自身的炎属性抗性。虽然此时已经有不少冰属性抗性的装备，但还是建议给所有人都装上“眠祓の镜”，因为一旦全队陷入沉睡很可能被连续攻击直接打残、没有翻盘的余地。想要抵抗冰属性方法很多，除了本层（1E-2,2）宝箱中的道具“耐冰ミスト”外，圣骑士的特技“フリーズガード”也可以有效地减轻伤害。战斗中设法头封，并针对BOSS的炎属性弱点展开攻击，一旦其成功发动“水のヴェール”可以利用舞者的特技“火幕の幻想曲”抵消强化状态。特殊素材“海王の毒渍骨”需以中毒效果的伤害杀死才能掉落。



遗迹・グラズヘイムArea Ⅲ



遗迹第三区的范围比前两个区域小了不少，而且没有任何机关装置，挡路的FOE也很好解决，玩家可以一路杀到（4B-3,4）的门后迎战BOSS。获胜后执政院就会出现新的任务“モリビトせん灭作战”，玩家也可以拿回“谜の石板”。

FOE・贪食の王者

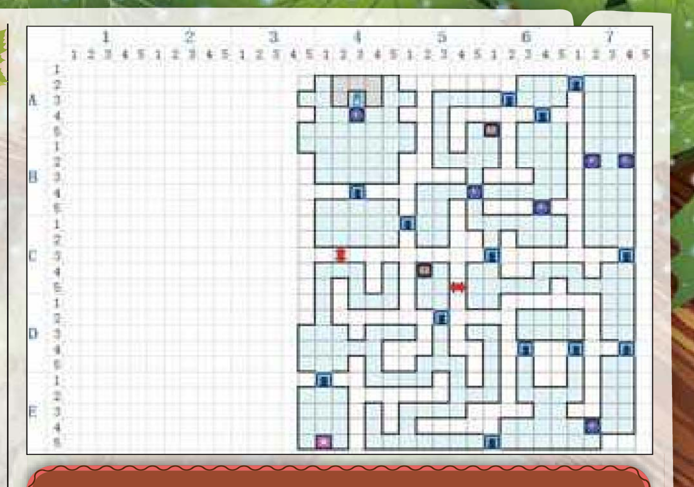
HP=3285、攻36、防32

平时呆在原地不动，发现玩家后会积极展开追击。此FOE的攻、防能力和体力都不如之前遇到过的“这いよりし暗杀者”，仅有的一招头技“切断咬”在攻击一列的同时附加恐慌效果，成功封住头部后就毫无压力了。

BOSS・グアンナ

HP=9494、攻41、防33

整场战斗有些近似树海15层的BOSS战，冰属性是BOSS的弱点。由于对方的脚技“稲妻の突击”为雷属性全体攻击、威力极高，我方最好有圣骑士的特技“ショックガ-ド”来抵御，此招首回合必定发动，此后在4的倍数回合或4的倍数+1回合都有可能发动（4、5、8、9……以此类推）。此外，脚技“ふみにじり”攻击在扩散的同时附加麻痹效果，“かち上げ”带有封印效果，“逆巻く怨嗟”则是令全体防御下降，后两招都是头技，故战斗中也应以头封为优先。当对方发动头技“荒れ狂う鼻息”提升自己的物理攻击力时，一定要及时用降攻的特技抵消。在BOSS血量不多时就会频繁发动头技“刹那の角击”，效果为贯通+即死攻击，建议结合BOOST的强化效果尽快解决战斗，否则战局会较为吃紧。



FOE：贪食の王者（HP=3285）。
宝箱：（5C-2,4）圣なる赠り物、（5A-1,5）战功の角笛。



第四阶层・枯レ森B16F

新的阶层开始出现流沙地形（地图中以黄色表示），踩上后会向固定的方向滑动。杂兵中“火炎ネズミ”的特殊素材“痺れた尻尾”在其处于麻痹状态时击倒方可掉落；“ブラックボア”的特殊素材“压した黑毛皮”则需用坏攻击击杀。如果还没有完成遗迹的探索，到（5B–1,3）处便无法通行，而在拿回“谜の石板”后才能从此处穿过。另外（7E–1,3）东侧的隐藏通道要等突入第五阶层，受领“封印の兽”支线任务后方能通过。

FOE・メデュ-サツリ-

HP=3857、攻41、防32

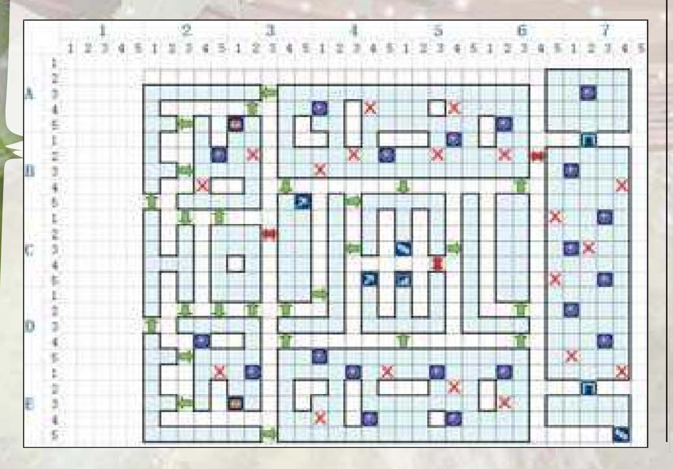
平时拟态成枯木一般，玩家靠近后立刻警觉，如果不撤出其身边1格的范围以外就会被强制拖入战斗。美杜莎树的威胁在于头技“石化の辉き”，一旦全员石化也是会Game Over的，幸好此招只针对单体，提前准备好药品就足以应对；而腕技“沉默の爪”为攻击一列并附加头封效果。此FOE与其他植物系敌人一样弱炎，特殊素材“毒果ての树心”要以中毒效果的伤害杀死才会掉落。

FOE：メデュ-サツリ-（HP=3857）。
宝箱：（5D-2,4）ソ-マプライム、（6A-1,4）铜のグリモアI、（3B-3,1）ハマオ。



第四阶层・枯レ森B17F

本层有大量的单向隐藏通道，虽然没有新的FOE，但一些美杜莎树会挡在要道口，必须一战。来到（5D–1,3）时遭遇异族少女，剧情过后返回执政院，再前往遗迹第3区调查西北角的终端，之后才能在树海迷宫继续深入探索。新增的杂兵“ヒュ–ジモア”会召唤同伴，在脚封状态将其击倒能掉落特殊素材“封じられた俊足”。



FOE： メデュ-サツリ-（HP=3857）。
宝箱：（3A-1,5）解剖用水溶液、（3E-1,3）ウニコウル
事件：（5B-5,5）回答YES触发强制杂兵战；（3C-1,5）回答YES全员HP-50、TP-30，随后触发强制杂兵战。

第四阶层・枯レ森B18F

18层的地形一马平川、辽阔无比，走起来让人神清气爽，不过狂暴化的异族人要比怪物型敌人难对付一些，交战时不可大意。（5E–1,4）处的治愈之泉可回满全员HP、TP，最好多加利用。西南侧门前的FOE无法避开，必须强攻才能通过。

FOE・世界树の双叶

HP=200、攻10、防10

刷出的位置随机、见到玩家就不断逃走的FOE，且会瞬移。斩、突、坏、炎、冰、雷皆是弱点，随便打一下就能搞定，其掉落的素材“世界树の中叶”可以制作出强力的饰品“世界树の指轮”。

FOE・フォレストデモン

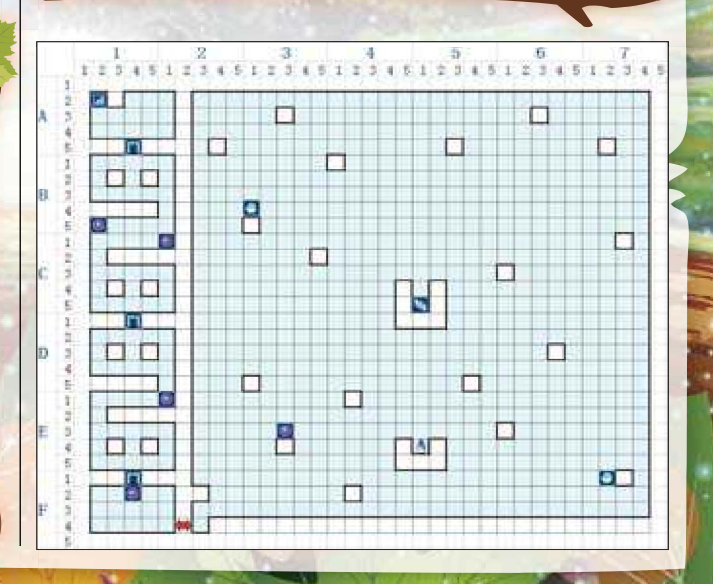
HP=5000、攻45、防36

西南门前的那只会守在原地，过道中的则会来回巡逻并追击玩家。此FOE以属性攻击为主，自身对炎、冰、雷都有抗性。“死の眼光”是对单体发动即死效果，“炎の渦”为炎属性的全体攻击，“雷の矢”则是贯通前后两列单体的雷属性攻击。三种招式都是头技，故成功封印其头部就能一劳永逸，另外当其处在恐慌状态时击倒可以掉落特殊素材“战栗の头饰り”。

FOE・フォレストオウガ

HP=5500、攻48、防37

平时沿固定的路线行进，会警觉和追击，但玩家走两步它才动1格。此FOE所用的招式中，头技“デビルクライ”能提升攻击力，脚技“激突”是贯通型冲撞攻击，脚技“ヘヴィショルダ–”则是带有脚封效果的列攻击。它对斩、突、坏皆有抗性，是典型的物理型敌人，惟有带属性的攻击才能对其造成有效伤害。战斗中除了尽量封印脚部外，用“力祓いの咒言”打消其强化状态也很有必要。特殊素材“终焉の森鬼ベルト”需以即死攻击击倒才会掉落。





FOE：世界树の双叶（HP=200）、フォレストデモン（HP=5000）、フォレストオウガ（HP=5500）。

第四阶层·枯レ森B19F

迷宫中有很多发光的植物，调查后会被传送到固定的地点，且有少量传送点是单向不可逆的，故想要全开地图需耐心地记录传送规律。地图中以大写英文字母表示传送的对应关系，红色字体为不可逆的传送点。新增杂兵中“アークピクシー”会用危险的石化攻击，但以石化状态打败它也能得到特殊素材“石化した花服”；“デスマンティス”的基础能力比其他敌人高出一大截，且镰刀带有即死效果，不可轻敌。由于FOE的站位都比较靠近，建议触发警觉并引诱到狭窄的过道，令其排成一列再开战，这样就能避免对方一拥而上的混乱场面。

FOE·冷酷なる贵妇人

HP=4300、攻42、防32

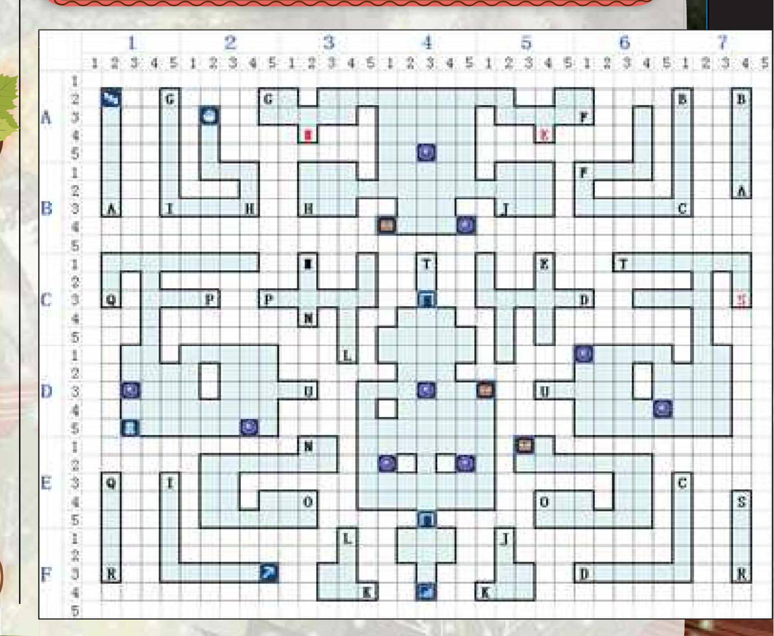
站着完全不动的FOE，警觉后才会向玩家靠近，能力值并不算出众。普通的鞭子攻击没有太大威胁，腕技“アームボンテージ”为单体攻击并附加腕封状态，头技“混乱の歌声”对我方全体附加混乱效果。特殊素材“濡れた赤丝”的掉落条件比较麻烦，要在贵妇人同时处于头封、腕封、脚封状态时将其击倒，实在无法达成就直接用“解剖水溶液”吧！

FOE·祸乱の姫君

HP=4300、攻42、防32

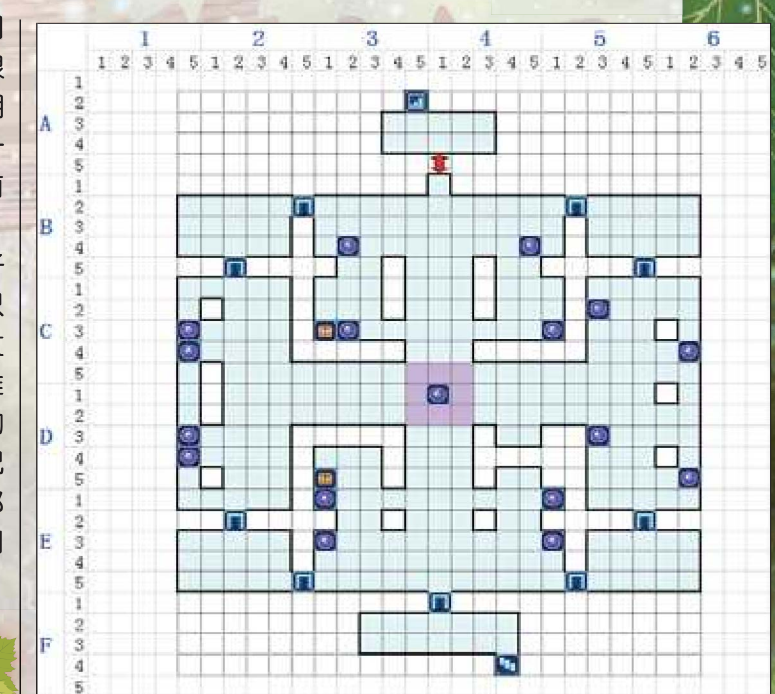
平时原地转向，发现玩家后就会积极移动，基础能力值与贵妇人完全一致。腕技“ヘッドボンテージ”在攻击单体的同时附加头封状态。相对麻烦的是“咒いの声”，有极高的几率对我方全体附加诅咒状态，由于诅咒伤血量是我方给敌人造成伤害的一半，故主攻手很可能因此直接被打残。在对异常状态没有较好预防措施的本作中，只能留个心眼了。特殊素材“濡れた紫丝”的掉落条件与贵妇人相同。

FOE：冷酷なる贵妇人（HP=4300）、祸乱の姫君（HP=4300）。
宝箱：（4B-1,4）银のグリモアI、（5E-3,1）金钱6000、（5D-1,3）战栗の斧。
事件：（6A-4,3）调查选择“座って休む”全员HP+50、选择“寝转がって休む”则单人HP-50；（2C-4,1）回答YES查看鸟巢后触发强制杂兵战；（4F-4,2）调查后开启（1B-1,3）的特殊传送点。



第四阶层・枯レ森B20F

进入（4F–1,1）的门后BOSS就会现身，同时还有大量FOE登场，想顶着FOE的围攻直接跟BOSS开战压力极大，而且要消耗非常多的“明灭弹”。如果想对周围的FOE各个击破的话，一旦引发敌人的警觉又会立刻刷出一波，故开战前要动动脑筋：先第一时间冲入东南角的区域，再看准东侧FOE巡逻的间隙，争取出门时其正好走到门口，这样创造速杀机会，如法炮制把4只“フォレストオウガ”全部干掉，期间切勿被发现，完成此步骤后走到（5D–3,3）位置，看准BOSS的面部朝向，把握好时机冲入（4D–5,3）的凹槽处，这样就能在不触发其他FOE警觉的情况下与BOSS开战了。成功击倒BOSS后本层的FOE都会逃走，玩家需要先将虚弱的异族人送回艾托利亚，向执政院报告后才能继续探索。



FOE：フォレストデモン（HP=5000）、フォレストオウガ（HP=5500）、冷酷なる贵妇人（HP=4300）、祸乱の姬君（HP=4300）。
宝箱：（3D-1,5）ネクタルⅡ、（3C-1,3）アムリタⅡ。

BOSS・イワオロペネレプ

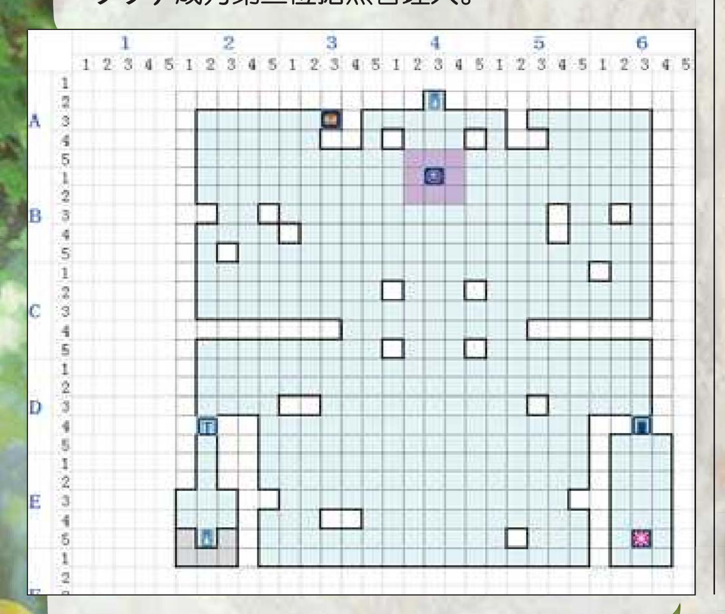
HP=14440、攻48、防40

神鸟自己会保持原地转向，一旦玩家被其他FOE看见它也会立刻警觉并高速飞过来。BOSS的弱点是冰属性，对炎、雷有抗性。开场时必定用腕技“サンダ–ウィング”发动雷属性+麻痹效果的全体攻击，圣骑士的属性盾可以有效抵御伤害。神鸟的其他招式如下：头技“カオスブリンガ–”是扩散+混乱效果的攻击；头技“デスブリンガ– ”攻击单体且带有扩散+石化效果；腕技“フェザ–スピア–”为随机次数突攻击，不过命中率较低；腕技“ウィンドプレス”对我方全体进行无属性攻击，并带有眩晕和回避率下降效果；脚技“鹫づかみ”攻击单体的同时附加腕封效果。特殊素材“黄金の风切り羽”要求在其处于麻痹状态时击倒，实际上这个BOSS对麻痹的抗性不高，战斗中活用异常状态攻击反倒比封印更容易发挥效果。



遗迹·グラズヘイムArea Ⅳ

遗迹四区没有FOE干扰，地形也很开阔，先到最北侧调查（4A–3,2）的开关，开启（2D–3,4）的大门后进入其中，调查（2E–3,5）的端末。剧情动画过后本层的巨大战车就会启动并进行炮击，被炮弹打中的话伤血100且强制后退。初期炮击的命中范围为3×3，发炮前有命中提示，当玩家靠近到一定距离后其会撤回北侧区域，炮击的形式也变成扇形，玩家要做的仍是看准炮击的间隙，设法近身展开BOSS战。获胜后前往执政院触发剧情，返回公会据点时异族人西拉拉（シララ）成为第三位据点管理人。



BOSS·ギムレ-

HP=14000、攻50、防46

战车作为机械型敌人对异常状态的耐性很高，且仅有雷属性这一个弱点，战前最好购置几个“ショックオイル”，给物理型攻击手使用，否则难以造成有效伤害。敌方招式锁定的目标多为我方全体，故任何一个薄弱环节都可能导致崩盘。BOSS所用招式如下：头技“多炮乱射”随机次数的坏攻击；头技“天空曲射”先向天空发炮，次回合炮弹才会落下对前列队员造成扩散型攻击；头技“マスタードガス”对全体附加麻痹+混乱+毒效果；头技“フレイムスロワ–”为全体炎属性攻击；腕技“发烟弹”令我方全体回避下降+盲目效果；脚技“キャタピラプレス”是全体坏攻击。通常情况下BOSS的行动较慢，一旦其发动脚技“ブ–スト走行”在数回合内提升自身速度，玩家的回复措施就要适当调整。战斗中全程使用“防御阵型”，防具方面则适当提升坏攻击的抗性，再配合圣骑士的炎属性盾，只要保证阵型的完整就能坚持到最后。

宝箱：（3A–3,3）ネクタルⅡ。

第五阶层·遗都シンジュクB21F

在没有完成遗迹剧情的情况下无法通过（3C–4,3），踏上水晶桥的中部就会迎来与怜和茨斯库露这对二人组的BOSS战，获胜后得到“カ–ド キ–”。之后的4层迷宫联系较为紧密，玩家需要通过不断的上上下下扩大可探索区域，直至重新回到21层的（2F–2,1），调查装置启动电源后，才能搭乘电梯向25层进发。



FOE·死を呼ぶ骨龙

HP=16280、攻61、防35

骨龙是只会沿固定路线移动的FOE，玩家在其视野内开战会引起警觉，是标准的高攻、高防、高体力的物理型敌人，打法也是简单粗暴，完全凭高攻击力配合锁定全体的头技“まるかじり”给玩家造成极大伤害，另一招头技“呪いの眼光”是对单体附加诅咒效果。虽然骨龙除了对雷属性有抗性以外其他皆为弱点，但由于HP高得惊人，故持久战是免不了的，战斗中需用“防御阵型”配合“力祓いの咒言”减轻伤害，否则对方两三轮攻击就能把我方的队伍打残。活用中毒效果可以给它造成持续伤害，且特殊素材“掻きむしった心脏”也是需要在其中毒时击倒。

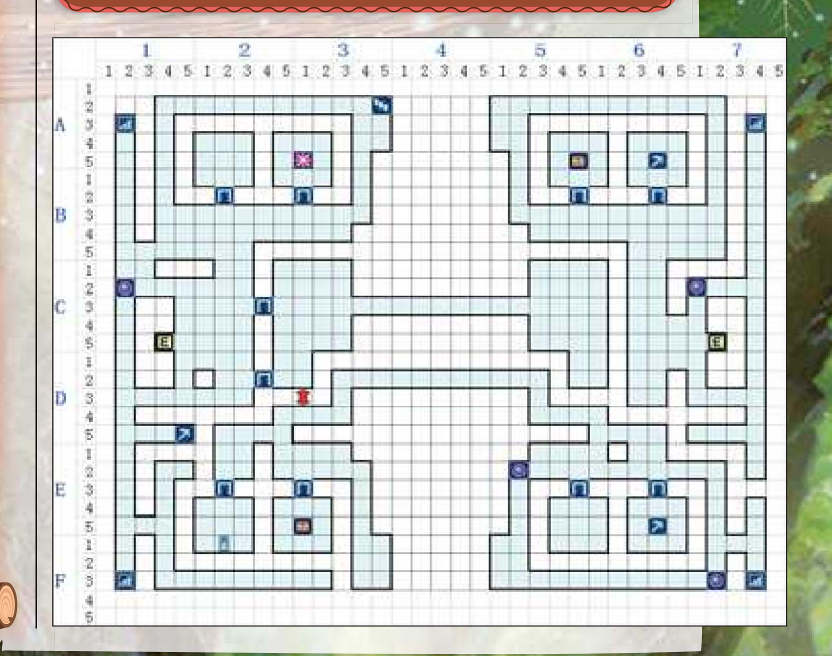
BOSS・氷の剣士レン&呪い師ツスクル

HP=8500、攻56、防36

HP=7000、攻49、防35

两人分前后列站位，前列的武士弱点是炎属性，其攻击招式皆为腕技，技能树选的是居合构路线，“抜刀冰雪”、“首讨ち”、“踏み袈裟”等皆为强化版；后列的诅咒师对炎、冰、雷有抗性，斩、突、坏皆是弱点，她的招式全是头技，除了无属性全体攻击“ペイントレード”外，其他的皆为辅助型技能，包括随机异常状态、头封、腕封以及攻击力下降等。战斗中建议集中火力各个击破，由于两者的招式都较为单一，一旦成功封印就能占据优势，但要注意BOSS的行动很快，回复时需把握提前量。此外当武士的HP较少时还会发动头技“息吹改”回复1500左右的HP，建议提前头封或是积攒BOOST槽一口气将其击倒；之后围攻诅咒师时注意，其HP越少“ペイントレード”的威力越大，故战斗后期也不可轻敌。

FOE：死を呼ぶ骨龙（HP=16280）。
宝箱：（5A-5,5）绝耐ミスト、（3E-1,5）ネクタルⅡ
事件：（3F-2,3）连续回答YES，可以得到2个“谜の壁材”，但会触发强制杂兵战；（7D-1,5）回答YES伸手调查触发强制杂兵战。



第五阶层・遗都シンジュクB22F

随着探索的不断深入，在特定点位会发生同伴的对话事件，以及捡到记录着历史情报的纸片，这些都与主线剧情息息相关。本层东、西两侧的独立区域得等电梯启动后方能进入，新增杂兵“バインドスレッド”的特殊素材“まどろみの蜘丝”需在睡眠状态将其击倒。

FOE・アイスシザ-ス

HP=6220、攻58、防50

原地停留型FOE，发现玩家后会迅速靠近，且最多一次可以移动2格。冰属性的螳螂对斩、突、坏都有抗性，弱点是炎属性。首回合对方必定使用“冰镰乱舞”进行复数攻击，最具威胁的“冻土の大镰”攻击单体的同时附带即死效果，这两招都带冰属性，而“ブラインブレード”则是附带盲目效果的列攻击。战斗中除了设法腕封对方外，用特技“フリーズガード”也可以缓解危机。此外这种冰螳螂还有一个特性，它所停留的伐采点上能调查到特殊采集品“切断された植物”和“冰河の卵鞘”。



FOE：アイスシザ-ス（HP=6220）。
宝箱：（7C-2,2）アムリタⅡ、（1C-2,2）好机のスカラベ。
事件：（5A-4,2）回答YES食用水果，所选角色TP-10；（2B-2,1）回答YES伸手调查可获得“金属丝”；（3F-4,4）调查冷藏库发现药剂，所选角色HP+700、TP+700；（7C-4,5）连续回YES进行休息，全员TP+40。

第五阶层・遗都シンジュクB23F

本层东西两侧的独立区域同样是电梯开启后才能到达的，虽然FOE的数量较多，但由于其行动的特殊性，掌握好规律后可以做到进出自如。杂兵方面“破灭の花びら”的特殊素材“破灭の花弁”需以即死攻击击倒，这可是作成“解剖用水溶液”的关键道具，绝对多多益善。

FOE・魂の裁断者

HP=7190、攻59、防46

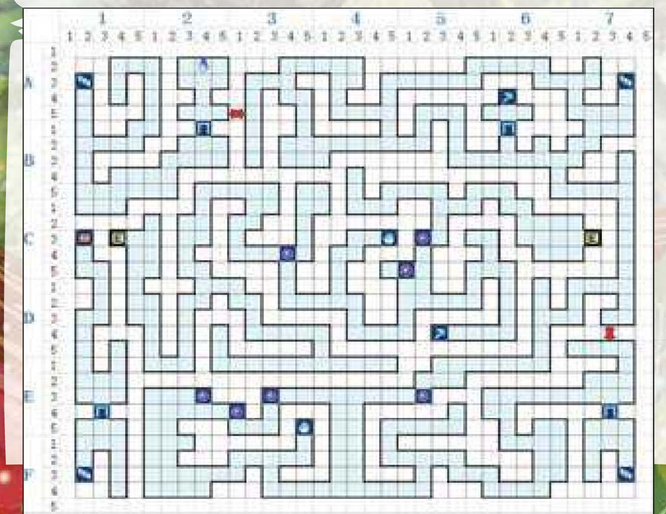
在地图上沿固定路线移动，一旦与玩家面对面，它就会停在原地不动（但玩家处于战斗时无效），利用此特性可以在FOE的行动路线间制造空隙并穿过去。这只长毛熊怪也是典型的物理型敌人，没有明显的弱点或抗性，在蓄力过后的两招腕技“ひきさく大爪”和“荒れ狂う爪牙”分别是单体攻击和随机复数攻击，威力非常惊人。玩家的基本战术与对付骨龙时一致，另外用炎属性击倒它可以掉落特殊素材“烧け焦げた血液块”。



FOE：魂の裁断者（HP＝7190）。
宝箱：（6B-5,2）金のグリモアⅠ、（4F-2,4）解剖用水溶液、（7C-3,1）战功の角笛。
事件：（4A-3,2）回答YES拔出藤蔓，全员HP-10，再拔一次全员HP-50并得到“水晶のツル”；（6D-1,1）回答YES吃下果实的角色HP+120、TP+80；（6E-3,5）调查椅子后选择“车轮付きのイスに腰挂ける”全员HP+50、TP+30并触发强制杂兵战，选择“球体の青いイスに腰挂ける”直接触发杂兵战。

第五阶层・遗都シンジュクB24F

整个中央区域都要利用电梯才能到达，本层除了（2A-4,2）有治愈之泉外，还有5处点位可以发现“アンク”型金属片，这是正篇通关后任务“旧时代の遗产”的相关道具，目前无法捡取。新增杂兵“アーマービースト”的特殊素材“咒われた后足”需在其处于诅咒状态时击杀方能掉落；“大王ヤンマ”的特殊素材“混沌の大复眼”要先令其陷入混乱状态。



FOE・树の下の大王

HP=9400、攻63、防48

固定路线移动型FOE，玩家走两步它才动一下，且不会警觉。虽然反应迟钝，但此FOE拥有极高的攻防能力，战斗中一定要使用各种手段来提升我方防御、降低敌方攻击，否则角色轻易就会被秒。巨象除了攻击全体的脚技“突击”外，头技“突き上げ”是贯通效果的突攻击，头技“恐怖の咆哮”对全员附加恐慌状态。建议在确保队员安全的同时，以封印头部为首要目标。特殊素材“咒言を宿す牙”要令其陷入诅咒状态后再击倒方能掉落。

FOE：树の下の大王（HP=9400）。
宝箱：（1C-2,3）金钱20000。

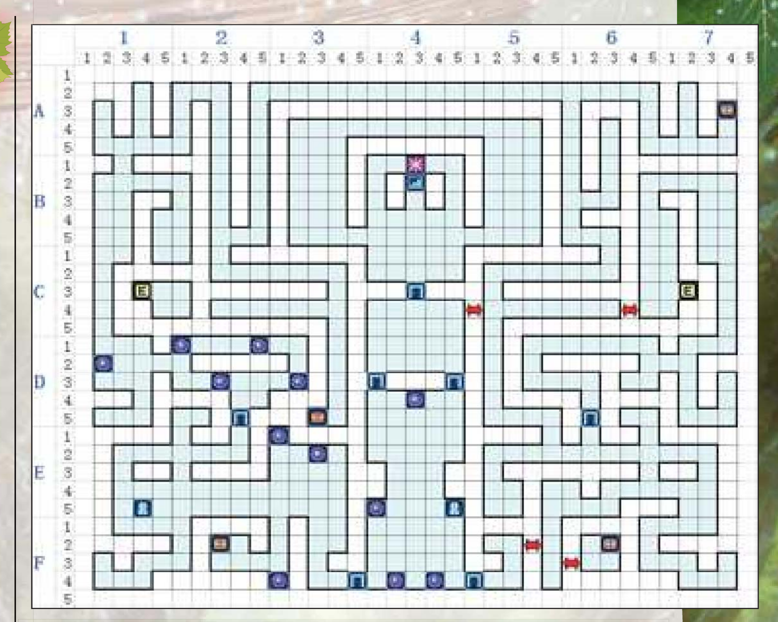
第五阶层・遗都シンジュクB25F

第25层没有阶梯，只能通过电梯到达。调查（4C–3,3）的大门触发剧情，用钥匙卡开门后便立刻展开BOSS战。获胜后得到"ユグドラウィルス"，全队自动返回艾托利亚的执政院，并获得强力饰品"エトリアの勋章"。再度来到B25F，利用（4B–3,1）的磁轴便能前往遗迹最深处。

BOSS・世界树の王

HP=22000、攻65、防48

BOSS看上去气势惊人，实际上难度比初代还低，主要原因在于其对封印的抗性不高，且有植物系敌人弱炎的通病，针对这两个特点制定好战术就能掌握主动。BOSS的各种招式如下：脚技"サイクロンルーツ"对全体突攻击；腕技"サウザンドネイル"和"テンペスト"皆为随机次数攻击，后者在命中时还会附加随机的封印效果，"ヘルドレイン"则在攻击单体的同时回复自身的少量HP；头技"王の威严"能取消我方全体的强化状态，"エタニティツリー"在发动后的数回合内自动回复1000点HP。综上可见BOSS的伤害输出手段在于腕部的触手攻击，故战斗的前中期应以腕封为主，圣骑士利用"防御阵型"和防守型特技保护好我方队员，由炼金术师和枪手等属性型职业展开攻击。由于BOSS能够取消我方的Buff效果，故对敌方施加Debuff的效果更持久。当BOSS的血量减半、战斗进入后期时建议转而尝试封印头部，一方面是阻止回血特技的发动，另一方面则是确保我方能在强化状态下配合BOOST效果对其展开猛攻，争取尽快解决战斗。



FOE： 死を呼ぶ骨龙（HP=16280）、アイスシザース（HP=6220）、魂の裁断者（HP=7190）、树の下の大王（HP=9400）。
宝箱：（6F-3,2）四つ叶のクローバー、（7A-4,3）ラウダナム、（3D-3,5）圣なる赠り物、（2F-3,2）ロックキャノン。
事件：（5E-2,4）发现野兽群，回答YES发动突袭会自动向南触发强制杂兵三连战，获胜后回答YES食用果实全员HP+200、TP+100，以后每天都可到（5E-2,5）回复一次。

遗迹・グラズヘイムArea V



调查（4F–5,2）的装置开启大门的同时，遗迹最后的区域地图也直接全部显现。进入大门就会开始倒计时，玩家需在50个倒数内到达（4A–3,3）的装置前，否则直接Game Over，每走一步或战斗经过一回合倒数–1。由于时间紧迫，建议直接选最短路径，出（3E–5,3）的门后立刻向北，秒杀掉过来挡路的FOE。穿过（4B–3,4）的大门后就会迎来BOSS战，由于此战也是算在倒计时内的，故一回合也不能浪费。击倒BOSS后倒计时就会自动中止。

FOE・惨祸の宿刈り

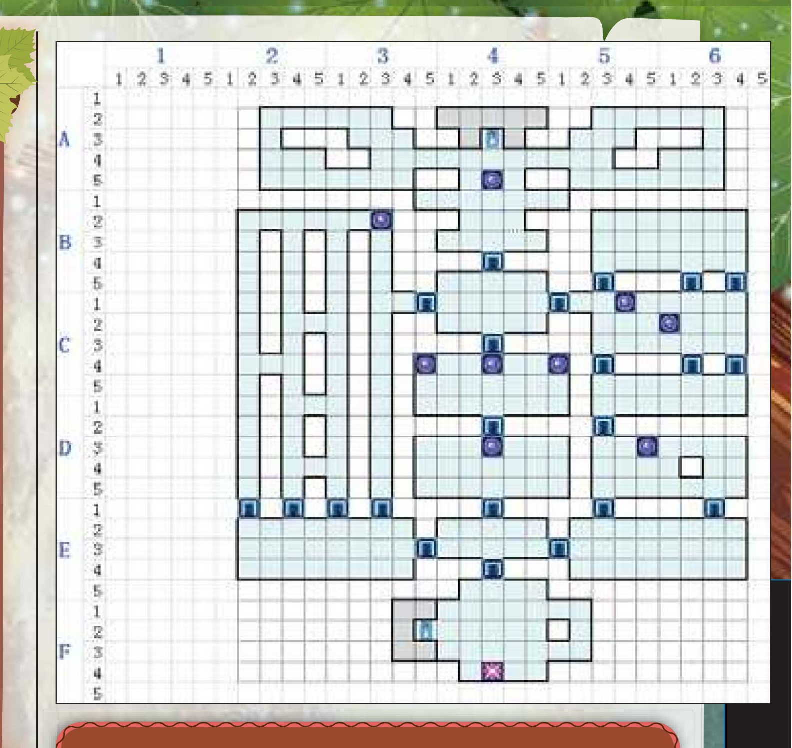
HP=3260、攻48、防44

个头很小、但警觉范围极大的FOE，以玩家现阶段的实力来说构不成丝毫威胁。仅有的一招"大车轮"封住脚部后就无法施展。与其战斗的重点是用属性攻击速杀，倒计时的过程中不要在它身上耗费过多时间。

BOSS・M.I.K.E

HP=21480、攻61、防54

BOSS的攻击方式基本都是腕技，“荷电粒子炮”为贯通攻击，“重机关炮”是随机次数的突攻击，而威力最大的“荷电投射炮”则是以雷属性攻击我方全体。只要用“ショックガード”顶住此招，次回合BOSS会进入过热状态，无法行动的同时全属性耐性大幅下降，此时正是玩家对其雷属性弱点展开反击的绝佳时机。BOSS从过热状态重振态势的时候会发动高威力的“オールデリート”攻击全体，不提前准备的话轻易就能秒杀我方角色。攻击时牢记BOSS首次过热持续1回合、第二次过热持续2回合的规律，让我方以Buff叠加或BOOST槽满值的绝佳状态趁着对方过热时展开猛攻，争取在两次过热内解决BOSS，否则后期它会使用“物理障壁”和“属性障壁”进行反击，对时间急迫的我方而言就更难对付了。



FOE：惨祸の宿刈り（HP=3260）

第六阶层・真朱ノ窟B30F

虽然击倒了MIKE但一切尚未终结，众人返回艾托利亚。当晚的剧情过后，进入树海迷宫B25F的王之间调查磁轴选择“フォレスト セルのもとへ行く”，就能直接突入最底层。目前不会遇敌，也没有探索要素，就不放地图了，开启（4B–3,3）的大门就将迎来最终BOSS战！

BOSS・フォレスト・セル

HP=90000、攻99、防75

开战时西蒙就会自动使用“ユグドラウィルス”令BOSS陷入濒死状态，炎、冰、雷三种属性都是其弱点，迅速展开强攻结束战斗。BOSS满状态原地复活后触发剧情，异族少女西拉拉牺牲自己，为队伍带来攻击力倍增的常驻强化效果，真正的决战上演！BOSS的招式数量繁多，不过行动有明显的规律性，每次改变规律都会对自己补血1次，玩家需把握规律制定针对性的战术。

开场BOSS发动即死效果的头技“ネクロ–シス”后，会以：头技属性攻击（炎、冰、雷循环）1次→腕技物理攻击2次→脚技全体攻击1次→属性攻击……这样的规律行动。我方虽然攻击力大幅上涨，但防御力强化不多，应施放“防御阵型”+“医术防御”来确保角色的安全，BOSS使用属性攻击时直接用圣骑士的属性盾抵消。当BOSS的血量降到约80%以下时会用“セグメント”回复自己的体力，之后行动规律改变，融入了异常状态和封印攻击，具体为：提升自身异常状态成功率→对全体附加封印或随机异常状态或即死攻击→腕技物理攻击1次→全属性攻击无效并自动对我方展开反击→对全体附加封印或随机异常状态或即死攻击→头技属性攻击1次（炎、冰、雷循环）→提升异常状态成功率……如此循环。这一阶段危险性很高，除了战前配置好相关饰品抵御异常状态外，如果有舞者的“破邪の镇魂歌”特技也建议提前使用，BOSS反击的轮次全队按兵不动。

实际上由于此战的剧情加成效果非常强，只要玩家的队伍火力输出足够的话，能把BOSS打得一直回血而很少发招。再加上其对异常和封印的抗性有所弱化，以头封和麻痹效果穿插着展开攻势能有效地中止其行动。一旦看到BOSS使用打消我方强化效果的“王の威严”得小心防守，因为次回合它必定会发动大威力的无属性全体攻击“ハルマゲドン”。只要顶住这一下，其他的招式也就很难构成威胁了。

通关以后

ENDING过后系统提示储存通关存档。标题画面的“NEW GAME”边出现星号，玩家可以选择是否继承公会角色、魔石、金钱、道具、商品列表、图鉴辞典、迷宫地图等要素重开游戏。

读取之前的进度，再次进入树海迷宫B25F在王之间调查磁轴，其会消失露出（4B-3,2）的阶梯，玩家此后就能突入第六阶层了。其中的敌人异常强大，而且酒场也会追加全新的支线委托，击倒系列惯有的“三龙”BOSS可以提升全队的等级上限。而在迷宫的最深处，玩家不妨试试凭自己原本的能力挑战无弱化版的“フォレスト・セル”。

追加迷宫、任务攻略将在下辑《掌机王SP》为您奉上！



主线任务

“执政院ラ–ダ”中所受领的任务（ミッション）都是与主线息息相关的，不完成就无法推进剧情。故事模式和经典模式中的主线任务略有出入，下表的任务情报以故事模式为准。

任务名称	报酬	完成方法
ハイランダ–への试炼	金钱200、经验值180	前往“翠绿ノ树海B1F”，将红线标注范围内的地图绘制完成
エトリア怪异を追え！	金钱400、经验值1200	前往“グラズヘイムArea Ⅰ”，进入（2D–3,5）的大门并完成后续的一系列剧情
スノ–ドリフトの恐怖！	金钱1500、经验值10000	前往“翠绿ノ树海B5F”，击倒BOSS“スノ–ドリフト”
飞龙のタマゴを入手せよ！	金钱2500、经验值34000	前往“原始ノ大密林B8F”，在（3A–4,5）调查得到“龙のタマゴ”
密林の魔物ケルヌンノスを倒せ！	金钱4000、经验值45000	前往“原始ノ大密林B10F”，击倒BOSS“ケルヌンノス”
新たな阶层の地图をつくれ！	金钱7000、经验值77000	前往“千年ノ苍树海B11、12F”，将两层的地图绘制完成
树海に住む谜の生物を调查しろ！	金钱15000、经验值114000	前往“千年ノ苍树海B15F”，击倒BOSS“コロトラングル”
モリビトせん灭作战	金钱30000、经验值238000	前往“枯レ森B20F”，击倒BOSS“イワオロペネレプ”

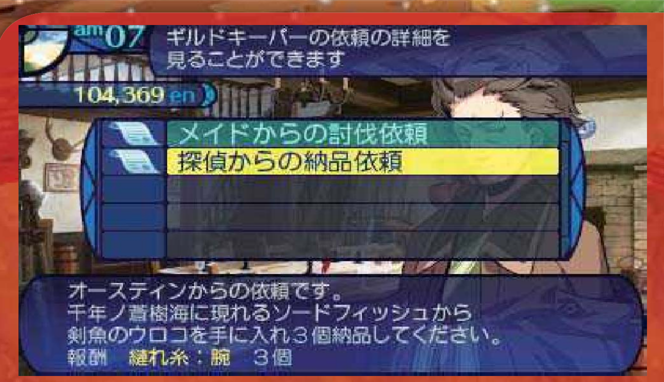
支线委托

“金鹿の酒场”里可以接受各种委托（クエスト），委托列表会随着玩家在树海迷宫中的不断深入自动更新。虽然支线委托对通关没有任何影响，但完成后往往可以获得各种报酬和丰厚的经验值奖励，除了少数击倒强力FOE的委托外，都建议第一时间完成，以快速提升队伍实力。

委托名称	报酬	完成方法
皮职人の赖みごと	经验值450、レザ–ジャ–キン	收集3个“柔らかい皮”，目标素材由B1F的“森ネズミ”或“ひっかきモグラ”掉落
ある商店からの赖みごと	经验值350、テリアカα×3	收集1个“丈夫な木片”，目标素材在B1F的伐采点获得
忘れがたきあの味をもう一度	经验值300、メディカ×5	在B1F的（4E–5,2）调查得到“神秘の水”

委托名称	报酬	完成方法
长鸣鸡の宿からの依赖Ⅰ	经验值400、解析グラス×2	先前往宿屋对话，再收集3个“小さな牙”，目标素材由B1F的“森ネズミ”掉落，最后返回宿屋对话交付素材道具
ネクタルの材料を集めて!	经验值900、ネクタル×3	先前往商店对话，再收集1个“蜜のかけら”，目标素材在B2F的采取点获得，最后返回商店将素材道具卖出
思い出をさがして	经验值750、ブレイバント	在B2F的（2D–3,2）调查得到“思い出のバスケット”
一攫千金物语Ⅰ	经验值800、火术の起动符×3	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B1F地图上的伐采点位置指出来，（1D–3,2）或（3D–1,2）其一即可
シリカ商店からの依赖Ⅰ	经验值950、兽骨の铠	先前往商店对话，再收集6个“小动物の骨”和1个“缟猿の骨”，前者由B2F的“ひっかきモグラ”掉落、后者由“ゼブラテリウム”掉落，最后返回商店将素材道具卖出
一攫千金物语Ⅱ	经验值1350、耐冰ミスト	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B2F地图上的采取点位置指出来，（3A–1,4）或（7B–4,4）其一即可
シリカ商店からの依赖Ⅱ	经验值1650、スカルンバレッタ	先前往商店对话，再收集1个“灰铁柘榴石”，目标素材在B3F的采掘点获得，最后返回商店将素材道具卖出
シンリンチョウ讨伐依赖	经验值1450、メディカⅡ×3	在B2F的（6A–4,2）调查触发三连战，获胜即可
金鹿の酒场の特别依赖Ⅰ	经验值1300、脚削ぎの枪	收集3个“小さい花”，目标素材在B2F的采取点获得
一攫千金物语Ⅲ	经验值1850、アムリタ	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B3F地图上的采掘点位置指出来，（1C–3,3）或（1D–2,4）其一即可
冒险者ギルドからの依赖Ⅰ	经验值2150、グリ–ンブ–ツ	先前往冒险者公会对话，再收集3个“姫リンゴ”，目标素材在B2F的采取点获得，最后返回公会选择“姫リンゴを渡す”
冒险者の冒险观察Ⅰ	经验值2500、ファイアオイル×3	先前往商店对话，带着西莉卡在B1F、B2F触发对话，随后要带着她观察“狂える角鹿”、“岩イノシシ”和“全てを刈る影”，三种FOE出现在视野范围内即可，不用与其交战
物语の终わり	经验值3000、金钱300、ハ–ケンビュクゼ	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话答YES，前往B3F的（3B–5,1），调查得到“商人の采集物”，返回酒场再次与商人对话回答2次YES即可
森に住む熊	经验值1750、金钱200	接下任务的同时得到“熊への赠り物”，前往B3F的（3F–2,1），调查后选择“こっそり熊の巣に置いていく”
长鸣鸡の宿からの依赖Ⅱ	经验值5000、耐冰ミスト	先前往宿屋对话，再收集1个“雪狼の毛皮”，目标素材由B5F的FOE“スノ–ウルフ”掉落，最后返回宿屋对话交付素材道具
冒险者ギルドからの依赖Ⅱ	经验值5750、明灭弹×2、轰音弹×2	先前往冒险者公会对话，再收集3个“ミント草”，目标素材在B6F的采取点获得，最后返回公会选择“ミント草を渡す”
树海にうごめく暗	经验值6000、斥候の长靴×2	接下任务后前往B5F，随机遇敌时会出现原本B6F才有的“ロンギスクアマ”，不断战斗直到同伴提示敌人已全灭
ミセス・メリルの奇妙な依赖Ⅰ	经验值5250、好机のスカラベ	收集5个“复眼”，目标素材由第一阶层的“シンリンチョウ”或“毒吹きアゲハ”掉落，用物理攻击以外的攻击打死才有机会刷出
金鹿の酒场の特别依赖Ⅱ	经验值7000、ネクタル×3	收集4个“真铁の壳”，目标素材由B7F的“デススコ–ピオン”掉落
ミセス・メリルの奇妙な依赖Ⅱ	经验值6500、好机のスカラベ×2	收集3个“锐い尾针”，目标素材由B6F的“军队バチ”掉落
老いたる大富豪の花への愿い	经验值7500、金钱700	接下任务的同时得到“お花の种”，前往B7F的（2C–4,5）调查答YES，顶住后续的杂兵四连战即可得到“ただ一つの花”
爱すべき植物たちよ	经验值7000、アクセラ×3	在酒场选择情报收集、与“植物学者ジョアン”对话答YES，再前往B7F的（4A–3,2），调查并击倒杂兵，返回酒场与学者对话答YES并在地图上将遇敌点指出来
シリカ商店からの依赖Ⅲ	经验值7500、ボ–ンフレイル	先前往商店对话，再收集1个“折れた翼骨”，目标素材由B8F的“火食い鸟”掉落，最后返回商店将素材道具卖出
冒险者ギルドの挑战	经验值10500、ネクタルⅡ	在AM7~10点间前往B8F计时便会开始，要在迷宫中逗留5天不能外出（PM7点时可选择露营），除了利用治愈之泉补给外，飞龙所在的区域是不会遇敌的，这点也可以善加利用
冒险者の冒险观察Ⅱ	经验值8000、まどろみのナイフ	先前往商店对话，带着西莉卡前往B8F的（4D–2,4）调查治愈之泉
幸运のコイン	经验值11000、金钱1500	在B8F的（5D–5,1）调查，击倒敌人后发现“幸运のコイン”
ジャクソン料理店の奇妙な依赖	经验值11500、ファイアリング	收集1个“赤玉石”，目标素材由B8F的“火食い鸟”掉落，用炎属性攻击打死才有机会刷出
杂货商イアンの依赖Ⅰ	经验值10000、战功の角笛	收集“クズ真铁”、“ラテライト”、“碎けた化石”各1个，目标素材皆可在B9F的采掘点获得
星への祈り	经验值12000、アムリタ×2	收集1个“星型の种子”，目标素材由B10F的“ヤシの木お化け”掉落
化石に魅入られた女	经验值13000、巨象の牙饰り	带来“化石の首饰り”，该饰品在卖出B9F采掘获得的“碎けた化石”后就会更新在商店列表中
害虫退治の依赖	经验值21500、メディカⅢ×2	接下任务的同时得到“特浓砂糖水”，前往B10F的（1E–4,2）调查答YES，顶住后续的杂兵四连战即可
过去をひろいに	经验值23500、小手切り	依次前往B11F的（6C–4,1）、（3B–3,3）、（2E–2,1）调查，获得“割れたワンド”、“欠けたオノ”和“折れた剑”
冒险者の魂に安らぎあれ	经验值50000、金钱10000	穿过B5F的（5B–5,4）水晶门，一路来到B3F击倒（7C–3,5）处出现的特殊FOE“ゴ–レム（HP=6000）”，最后在该区域内连续调查（FOE的特殊素材掉落条件是其处在腕封状态下击倒）
银のカケラに想いを托して	经验值26000、ソ–マ×3	收集1个“コランダム原石”，目标素材在B11F的采掘点获得
执政院からの依赖Ⅰ	经验值10000、ストナ–ド×2	前往B10F的（2D–2,5）士兵处得到3个“怪しいピンクのお香”，到（7B–3,4）处使用并击倒出现的“杀人草”（注：在别处使用只会引出“かみつき草”）
靴の持ち主を探して欲しい	经验值24000、金钱2000	前往B11F的（6A–3,2）回答YES得到“コランダム原石”即可
ジャクソン料理店からの赖みⅠ	经验值28500、混乱の香×2	收集3个“大トンボの巢材”，目标素材由B13F的“モリヤンマ”掉落

委托名称	报酬	完成方法
树海の孤儿	经验值29000、金钱3000	前往B12F会出现大量凶暴化的FOE，在（3F–3,1）处调查发现蚁卵（可从上层落穴直接跃下，没必要与FOE开战）
树海を步く不思议	经验值25000、アクセラ	前往B10F的（7A–3,3），在这附近遇敌会遭遇“世界树の芽”，将其击倒即可
杂货商イアンの依赖Ⅱ	经验值31000、战功の角笛×2	收集“岩サンゴ”、“深海树の枝”、“水仙人掌”各1个，目标素材皆可在B13F的伐采点获得
蟹の住む穴	经验值32500、钢铁の手甲	前往B13F的（2D–1,2）调查，选择“穴の中に谁か入ってみる”→“何がいるか确かめる”，得到“巨大なカニの拔け壳”
探侦さんを探して	经验值27500、兽避けの铃×3	接下任务的同时得到“探侦の残したメモ1、2”，在酒场选择情报收集、与“赤ら颜の唇がねじれた男”对话回答YES，前往B11F从（4F–2,1）处的落穴跳下，到B12F后向北走1格、即（4E–2,5）处可以发现奥斯汀（オ–スティン），回答“采掘场”后击倒杂兵即可
探侦消失	经验值34000、パライズウィップ	事先要完成“探侦さんを探して”并在酒场选择情报收集，与奥斯汀对话两次后才会触发此任务。接下任务的同时得到“探侦の残した暗号1、2”，前往B14F的（7F–3,4）调查答YES，顶住后续的杂兵三连战即可（最后的答案没有影响，完成委托后奥斯汀会进驻玩家的公会据点）
ダイアに魅入られた女	经验值50000、アダマ–ス	收集1个“カリナン”，目标素材在B17F的采掘点获得
爱の运命、运命は幻	经验值45000、金钱5000	前往B16F的（4C–4,2）调查得到“七色のバンダナ”
异国の客	经验值47500、カヤノヒメの草冠	在酒场选择情报收集、与“身なりのいい男”对话回答YES得到“龟のエサ”，再前往B13F的（4B–4,4）调查选择“龟のエサをこの场に置く”，退回阶梯附近再过来看时水龟就会被引上来，将其击倒得到“龟の甲罗”、“龟の肉”
冒险者の鱼钓り	经验值60000、アムリタⅡ	前往B14F与士兵对话后获得“钓り道具一式”，随后要在8个小时内进行垂钓，钓鱼点是固定的，分别在（3A–5,4）、（5A–4,4）、（2B–4,3）、（1D–2,3）、（5D–3,2）、（2E–1,3）、（5E–5,2）、（5F–3,3），获得优胜时能得到4个“アムリタⅡ”
ジャクソン料理店からの頼みⅡ	经验值47500、兽寄せの铃×2	收集2个“砂目鱼の眼球”，目标素材由B17F的“スナトビデメキン”掉落
注文の多い常连客	经验值52500、耐雷ミスト×2	收集3种素材，“来光鸟の辉嘴”由B9F的“シャインバ–ド”掉落，“剑鱼のウロコ”由B14F的“ソ–ドフィッシュ”掉落，“干いた木桃”在B16F的伐采点获得
黄金男爵Ⅰ	经验值50000、黄金の靴	收集5个“黄金鹿の角”，目标素材由B16F的“ゴ–ルドホ–ン”掉落
魔物讨伐依赖	经验值75000、ネクタルⅡ×3	事先要在酒场选择情报收集与“仕事归りの大工”对话回答YES，在地图上指出（6B–2,5）才会触发此任务。再次与“仕事归りの大工”对话，之后前往B17F的（2A–1,3）、（6B–2,5）、（4D–2,3）击倒三只美杜莎树
大工ギルドからの依赖	经验值62500、封头の玄能	收集3个“坚石のかけら”和5个“ダマスカス钢片”，目标素材在B17F的采掘点获得
白き姬君は终末の梦を见るかⅠ	经验值57500、圣なる赠り物	在酒场选择情报收集，依次与“白き姬君の家の使い”和“清楚な少女”对话，再收集5个“变种祓い根”，目标素材由B16F的“灾厄の木の根”掉落，之后与少女对话回答YES得到“深き眠りへ诱う秘药”，再与“白き姬君の家の使い”对话选“眠り药を渡す”
药师からの依赖Ⅰ	经验值60000、ハマオ	收集1个“大鸟の足腱”，目标素材由B17F的“ヒュ–ジモア”掉落
药师からの依赖Ⅱ	经验值65000、ソ–マプライム	收集1个“冬虫夏草”，目标素材在B18F的采集点获得
药师からの依赖Ⅲ	经验值70000、アクセラ×3	任意一名同伴陷入石化状态时返回酒场报告（B16、17F的“メデュ–サツリ–”、B19F的“ア–クピクシ–”都会石化招式）
白き姬君は终末の梦を见るかⅡ	经验值120000、ソニックダガ–	前往B1F的（2C–2,4）会立刻刷出5只FOE，先将4只“森の破坏者”击倒，然后靠近红色熊怪它会逃跑，需沿特定的方式移动才能顺利截杀，具体路线如下：先走到FOE初期所在的（2B–2,4），再回到（2C–2,1）向东行、（4C–3,1）转南，（4D–3,3）向西，通过密道恰好可以与逃跑至此的熊怪撞个正着，最后将“梦より出でし者”即可
友への供物	经验值105000、ウニコウル×2	在B2F采取“小さい花”、“姬リンゴ”，在B17F采掘“坚石のかけら”，在B18F采取“树蜜酒”，在商店购入盾牌“タ–ジェ”，在公会据点与3名NPC对话依次得到“ハ–ブのリ–ス”、“上质のパイプ草”、“祈りの笛”，将以上8样物品供奉到海B1F的（2D–1,3）坟前，完成任务后在酒场收集情报与“さびしげな目の冒险者”对话，可以得到额外报酬“ル–ングロ–ブ”、“フレイムグリ–ブ”、“ル–ンサ–クレット”
华は无慈悲な森の女王	经验值250000、金钱50000	穿过B11F（1E–3,2）的水晶门，一路来到B7F击倒（6A–2,5）处出现的特殊FOE“アルルーナ（HP=22000）”（FOE的特殊素材掉落条件是其处在睡眠状态下击倒）
水晶の娘	经验值100000、绝耐ミスト	收集3个“水晶のツル”，目标素材在B22F的伐采点获得
ゆがんだ磁轴	经验值110000、解剖用水溶液	前往B18F，这里发生了磁轴紊乱现象，需要按特定的方式移动才不会被传回阶梯处，具体路线如下：先向北走到（5A–1,2），再向西走到（2A–3,2），接着向南行至（2F–3,1），转东一路走到树边的采取点，随后向北直行击倒FOE，得到“兽が描かれた石”，最后便能到达目的地（5B–3,1）处，调查回答YES放回石块后紊乱现象就会消除
黄金男爵Ⅱ	经验值120000、黄金の兜	收集10个“黄金毛皮”，目标素材由B23F的“グリンブルスティ”掉落
たおやかに优しい兄へ	经验值122500、ラウダナム×2	收集5个“エンゼルウィング”，目标素材由B25F的“神蜂”掉落
去れよ死神、と少年は言った	经验值127500、金钱50、古びた盾	在酒场选择情报收集，与“清楚な少女”对话答YES，再到B22F伐采1个“死色の细茎”，B23F采取1个“苦ヨモギ”，在第五阶层击倒“ダイア–ウルフ”掉落1个“真红の鲜血”，返回酒场找少女对话回答YES即可做出“最高の药”
封印の兽	经验值250000、金钱50000	穿过B16F的（7E–1,3）东侧隐藏隧道，一路来到B17F击倒（7A–2,3）出现的特殊FOE“マンティコア（HP=13000）”（FOE的特殊素材掉落条件是其处在盲目状态下击倒）
ラッチを探して!	经验值125000、金钱5	接下任务的同时得到“手作りチ–ズ”，前往B25F的（1F–2,3）调查并使用奶酪，就能顺利捕获宠物鼠（注：在别处使用只会引出“火炎ネズミ”并触发战斗）
隐れたお宝	经验值135000、金钱14000	在酒场选择情报收集，与“宝物收集家ストーン”对话回答YES，再收集1个“冰河の卵鞘”，目标素材在B22F螳螂型FOE停留过的伐采点获得，返回酒场与收集家对话即可完成



据点依赖

公会据点（ギルドハウス）作为本作的新增设施功能很多，除了探索准备和魔石系统外，在此还会自动触发不少“依赖”，与支线委托一样，依赖的内容会随着玩家在树海迷宫的深入不断追加，完成依赖后也能够得到丰厚的报酬，此外还可以提升管理人的好感度。而且部分依赖有可能重复出现，报酬也可以反复拿取。

依赖类型	报酬	完成方法
采集依赖	经验值1125、ネクタル	收集1个“辉石”，目标素材在B3F的采掘点获得
纳品依赖	经验值1500、テリアカα	收集1个“甲虫の大颚”， 目标素材由B4F的“ギラファアビ–トル”掉落
讨伐依赖	经验值1800、ブレイバント ×2	在B5F击倒2头“暴れ野牛”
讨伐依赖	经验值4000、解析グラス×3	在B6F击倒4头“スリ–パ–ウ–ズ”
采集依赖	经验值4000、解析グラス×3	收集2个“树液の块”，目标素材在B6F的采取点获得
纳品依赖	经验值5000、ソ–マ	收集2个“叶付きの太枝” 目标素材由B7F的“かみつき草”掉落
采集依赖	经验值6750、火术の起动符×3	收集2个“络まるツタ”，目标素材在B8F的伐采点获得
纳品依赖	经验值6750、冰术の起动符×3	收集2个“炎鸟の饰り羽” 目标素材由B8F的“火食い鸟”掉落
采集依赖	经验值9000、ソ–マ×2	收集2个“ミント草”，目标素材在B10F的采取点获得
纳品依赖	经验值15000、メディカⅢ×2	收集2个“コウモリの翼” 目标素材由B12F的“フォレストバット”掉落
采集依赖	经验值15000、メディカⅢ×2	收集2个“ウミユリの叶”，目标素材在B12F的采取点获得
讨伐依赖	经验值18000、混乱の香×2	在B13F击倒4头“リュウノオトシゴ”
讨伐依赖	经验值21000、连れ系：脚×3	在B14F击倒2头“ヘルアングラ–”
纳品依赖	经验值21000、连れ系：腕×3	收集1个“发达したアギト”，目标素材由B14F的“ヘルアングラ–”掉落
采集依赖	经验值21000、连れ系：头×3	收集3个“深海辉石”，目标素材在B11F的采掘点获得
采集依赖	经验值25000、兽避けの铃×2	收集3个“干いた木桃”，目标素材在B16F的伐采点获得
采集依赖	经验值28500、メディカⅢ×3	收集3个“ダマスカス钢片”，目标素材在B17F的采掘点获得
讨伐依赖	经验值33000、兽寄せの铃×2	在B18F击倒3只“ピクシ–”
采集依赖	经验值37500、耐热ミスト×3	收集3个“枯森の枝材”，目标素材在B19F的伐采点获得
纳品依赖	经验值51000、ウニコウル×2	收集2个“黄金の甲壳”，目标素材由B22F的“ビ–トルロ–ド”掉落
纳品依赖	经验值51000、ウニコウル×2	收集3个“强韧な蜘丝”，目标素材由B22F的“バインドスレッド”掉落
采集依赖	经验值51000、ウニコウル×2	收集3个“死色の细茎”，目标素材在B22F的伐采点获得
讨伐依赖	经验值55000、アクセラ×2	在B23F击倒3头“グリンブルスティ”
讨伐依赖	经验值60000、绝耐ミスト	在B24F击倒3头“バ–ストウ–ズ”
采集依赖	经验值60000、绝耐ミスト	收集3个“水晶の壁材”，目标素材在B21F的采掘点获得
讨伐依赖	经验值60000、绝耐ミスト	在B24F击倒4头“ア–マ–ビ–スト”
纳品依赖	经验值60000、绝耐ミスト	收集1个“ウ–ズの水晶核”，目标素材由B24F的“バ–ストウ–ズ”掉落
纳品依赖	经验值60000、绝耐ミスト	收集2个“天铁の甲壳”，目标素材由B24F的“ア–マ–ビ–スト”掉落
采集依赖	经验值67500、ソ–マプライム×2	收集3个“死色の细茎”， 目标素材在B22F的伐采点获得
纳品依赖	经验值67500、ソ–マプライム×2	收集2个“黑耀の巨牙“，目标素材由B25F的“バビルサ”掉落
讨伐依赖	经验值67500、ソ–マプライム×2	在B25F击倒3头“バビルサ”
采集依赖	经验值67500、ソ–マプライム×2	收集3个“水晶のツル”，目标素材在B22F的伐采点获得



玩后感

《千年少女》的定位很奇妙，既以“新”为名彰显系列求新求变的思想，加入语音和精美动画吸引新玩家，又以系列原点的初代为基础架构，希望勾起老玩家的美好回忆。不过较为遗憾的是本作为配合初代而放弃了之前所积累下来的创新元素，前两作的航海和热气球模式可谓乐趣十足，而且4代结合QR码机能的寻宝要素也被废除，导致《新·世界树》给人的新意确实不算多。魔石系统出发点不错，但由于随机性很强，“刷”要素大大影响了战术成型的节奏。当然以上也只是本人的一些碎碎念，本作在同类型作品中品质仍可谓出众，发售两周稳定的十余万销量也证明了这一点。

攻略透解

提起"《乐高》系列"游戏，想必玩家们都不会陌生，《乐高 哈利波特》、《乐高 蝙蝠侠》等等。这次的《乐高 赤马传奇》是"《乐高》系列"在PSV上的第四部作品，玩家在游戏中需要操作各种各样的动物，来破解迷题解救同伴，破坏敌人的阴谋。丰富多彩的角色以及清新可爱的风格是本作最大的卖点，加上轻松简单的玩法，就算是女性玩家也可以快速上手。

文 死狒狒让我跑两次 编 半夏 美编 咕噜

PSV	ACT丨动作		
	乐高神兽传奇		
	LEGO Legends of Chima Laval's Joureny		
	TT Games	美版	2013年7月6日
	1人	29.99美元	无对应周边

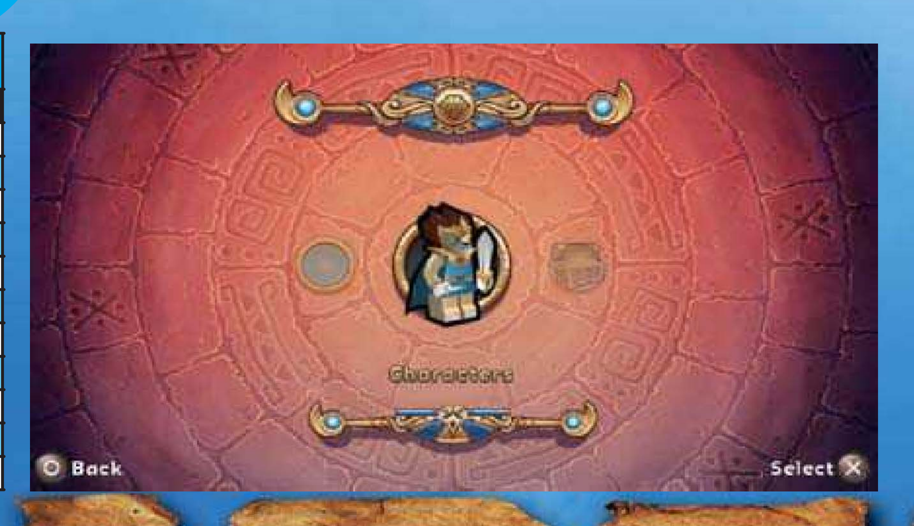
系统简介

基本菜单一览

基本菜单一览	
Characters	查看已经获得的乐高币并购买新的角色
Treasure Tokens	查看已经获得的特殊道具，成功赠送过的会以打勾标记
Extras	查看并购买已经获得的红色积木
Hints	查看游戏中的各种要点说明，必须先在 Lion Throne Room 里购买才会显示
Level Progress	查看游戏中各个关卡特殊道具的获得情况
Story Clips	观看游戏中已经出现过的 CG 动画
Gifts	查看收到的礼物
Vault	输入密码获得特殊奖励

基本操作一览

按键	作用
方向键	选择/角色移动
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
○	取消
×	确定/跳跃
△	切换角色
□	攻击/蓄力攻击
L	切换角色
R	切换角色
SELECT	查看当前地图
START	开启系统菜单



主要角色介绍

Laval：本作的主角，最初控制的角色，使用剑进行攻击。特技是可以抓住一些特殊的墙壁进行跳跃，可以吼叫破坏特定的岩石、柱子等，进入爆发状态后在特定的地板上能够进行高速跳跃

Eris：第二关加入的飞鹰型同伴，可以用枪进行远距离攻击，游戏中很多敌人可以让他用枪虐死。特技是可以射击指定的机关，还可以吸收发光机关的光源来启动一些装置。另外在吹风机上可以跳得比其他角色高，跳跃在空中时持续按住 × 键能够进行滑翔，但有时间限制。

Gorzan：猩猩型同伴，在第四关结束时加入队伍，攻击力比较高但攻击距离短。它的特技是拳击和浇花，拳击能够击打墙上的红色开关，来启动一些装置；浇花可以在特定的有水壶的地方浇灌，让其长出藤蔓或弹簧板，是关卡解谜必不可少的能力。

Worriz：狼型同伴，可以使用爪子攻击，攻击力很高。第五关通过后自动加入队伍，但第八关后会离队，通关后才会再次归队。特技是嗅觉追踪和挖掘：在一些有爪印的地方会出现脚印，顺着地面的提示可以找到特定的机关，注意中途碰到绿色的气体的话追踪会被中断。挖掘和追踪类似，同样是在有爪印的地方挖掘，挖掘还分两种，普通挖掘和爆发挖掘，爆发挖掘只能针对发光的地面才能使用。

Rogon：犀牛型的同伴，第六关最后加入，使用斧头作为武器，攻击速度很慢但攻击力高。特技是跳跃攻击以及冲撞攻击，跳跃攻击可以破坏一些特定的地面，如果是发光的地面则要在爆发状态下才行。冲撞攻击前需要按□键蓄力，撞击一些特定的积木墙再连续点击□键能把它撞开，同样一些特定的发光墙壁必须在爆发状态下才能撞开。

Cragger：鳄鱼型同伴，其实就是第一关的 BOSS，通过第八关后会自动加入，特技是游泳，可以潜入水下进行探索，全员中惟一能下水的角色。在水下时按住圆圈键蓄力，还可以弹出水面跳跃到很高的位置，是后期关卡中必须用到的技巧。另外它的攻击力很高，加上武器长，对付杂兵非常方便。

Balkar：熊型的隐藏同伴，使用锤子作为武器，攻击力很高。特技为钓鱼，可以在指定地点使用渔竿，转动左摇杆收杆。最快加入时机在第四关，Gorzan 加入后破坏屋顶的绳子将其放下来，拾取它留下来的乐高币后在角色画面选择 Beer 购买，需要消耗 300000 钱币。

Raven：乌鸦型同伴，实际上就是第五关的 BOSS，使用刀作为武器，由于有翅膀，可以像 Eris 一样进行滑行，但无法使用枪让他的实用度大降。Raven 还有一个特技可以开指定的锁，开启后一般都有不错的道具作为奖励，但实际上这种机关很少。Raven 最快能在第六关加入。Rogon 加入前的区域附近，在最下方的大门旁消灭出现的大量敌人后往最右边走，在悬崖边破坏箱子可获得它的乐高币，进入角色画面选择 Raven 花 200000 购买。

Skinnet：臭鼬型同伴，本作的隐藏角色之一，也是 8 个种族里的最后一个。使用远距离的子弹攻击，特技是放屁和钻洞，跳到空中按下 × 键会放屁，可以弹到更高的位置，有点类似于 2 段跳；钻洞可以进入一些其他角色不能到达的平台，但只能在特定的地方钻。臭鼬的缺点是攻击力低，没有近距离攻击手段，跳起后无法攻击。获得的方法为：在第一关到达螺旋山之前，一道有很多敌人的城门处，让 Cragger 潜入城门边的河流游到另一个区域，按下开关根据亮灯顺序依次踩地上的红木板得到它的乐高币，获得后在角色画面选择 Nomad 并购买，需要消耗 700000 钱币。



原力爆发系统（CHI UP）

第一关BOSS战中解锁的系统，吸收游戏中的蓝色原力可以逐渐积累画面右下角的原力槽，点击后进入爆发状态，该状态下角色的攻击力、防御力大增，同时还可以解开一些特殊的机关，无论是战斗还是过关都非常重要。注意爆发状态进入原力点或点击右下角的原力槽都可以发动。原力槽则需要吸收打倒敌人或机关后出现的蓝色原力才会累积，另外关卡中一些特殊的发光物体上也可以吸收，例如蓝色的水晶和岩石（同时按L+R键进行吸收）



特殊道具和乐高币

游戏中每个关卡都有5枚乐高币和2个特殊道具，获得乐高币后可以在对应的角色商店内购买角色（需要消耗大量钱币），特殊道具则可以交给各个领地内的NPC换取各种红色积木等（NPC的头上有标志提示），这些道具的位置都比较隐藏，需要达成特定条件或利用不同角色的技能才能拿到，在关卡内按Start键可以查看当前获得的乐高币和道具情况，中途退出关卡也可以保留已取得的道具。



红色积木（EXTRAS）

用各种特殊道具和NPC交换的特殊物品，获得后可以在Extyas项目内购买，价格非常高，但都附带一定的特殊效果，例如快速搭建功能等。



流程攻略

第一关

Spiral Mountain

初始关卡，玩家暂时只能操作Laval一人，多熟悉一下基本操作，场景中出现的乐高积木破坏后都能掉落钱和体力，尽量回收吧，后期购买隐藏角色是很花钱的。在有树枝挡路的地方靠近角色会自动滑过去。在道路尽头破坏旁边的乐高植物出现乐高积木，根据提示连续点○组合出弹簧板，跳上去就可以弹到高处到达对面的平台上（持续按住×键可弹的更高）。接下来打倒突然出现的敌人后得到乐高积木把手，搭到旁边的摇杆上转动摇杆放下吊桥。跳到河对岸一路前进，利用绳索荡到对岸，击破几个敌人后再次掉落乐高积木，搭建到旁边的旋转摇杆上，转动后升起瀑布前的平台，顺着爬到瀑布右边（注意瀑布的落木）将积木树破坏，掉落的乐高积木可以再次组合成弹簧板跳过这里。来到第二个场景，先躲避地上的尖刺和机关炮，到达对面后返回

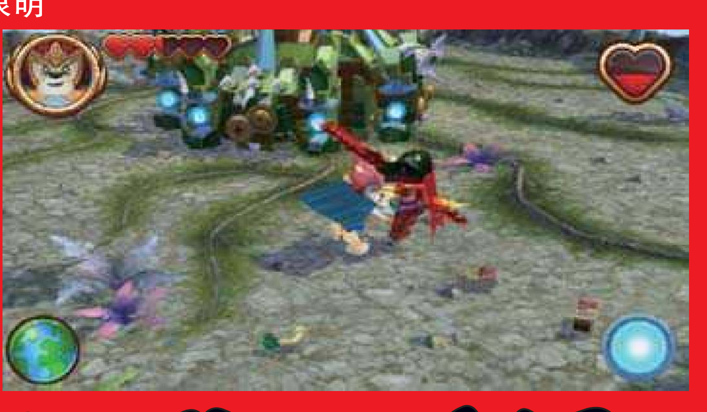


大门开启，进入螺旋山区域。

螺旋山一开始就会出现落石，边躲避边前进。一边消灭敌人一边用乐高积木搭桥通过（在第一个搭桥的下方可以发现一尊雕像），往前走在有落石的狭窄的山道上，将左边的积木树推下去，跳到下方重新搭建，拉下中央的藤条让落石滚下来，反弹回去破坏敌人的防御线。再从防御线下方破坏 3 架机关炮台会出现一枚乐高币。在前方有狮子柱子的地方，按○键发动 Laval 的吼叫能力让柱子坍塌，跳上去通过这里的高台。来到大门前会出现不少敌人，打倒它们破坏左边的植物，踩下机关后城墙上的木板会被放下，跳上去沿着城墙来到另一端，消灭几个敌人后继续往右边探索（这里有个机关需要原力爆发状态才能开启，后期开启系统后破坏它可以获得一枚乐高币），在有小鱼的河流边，将河流下方的两块积木块破坏让鱼游出去，河流中央会出现一枚乐高币。接着将前方所有敌人打倒，放下空中的乐高积木搭在墙上，爬上去组合出 2 个齿轮再转动把手就能让弹上去进入第二场景。这个场景一开始需要跳到路边的藤条上躲避巨石边往上走。在可以爬到上一层的地方注意右边有个坑，跳下去能发现第二尊雕像。顺着木板爬到上一层，拉动树枝上的藤条往左边走，通过树枝区域后根据提示在柱子边按○键将柱子破坏，上方的地板塌陷后顺着爬上去，走右边进入第三个场景。这个场景会有敌人不停地从高处丢岩石，移动时一定要小心，通过后先不要急着跳到对岸，直接跳到下一层，发现第三尊雕像后会得到一个特殊道具。顺着道路利用弹簧板返回，贴着墙壁走直接"走"到对岸，消灭最后一波敌人搭建起乐高扶手，跳上去会马上开始本次的 BOSS 战。

BOSS Cragger

剧情后原力爆发系统开启，玩家点击右下角的原力槽就可以挣脱牢笼与 BOSS 开始对决。一开始玩家是无法攻击到 BOSS 的，它会直接躲在中央的装置上，此时专心攻击地上的敌人，一定时间后 BOSS 就会跳下来。它会使用的几种攻击方式：旋转攻击，旋转前的准备动作很明显，及时躲开即可，旋转后会有短暂的硬直，玩家可以冲上去给它几刀；对于近距离的连续攻击，玩家若拼不过它的，看他挥动武器的话立马拉开距离吧；跳跃到空中后快速落下攻击玩家，这招范围非常大，看到它跳起锁定玩家的位置后，立刻拉远距离，等它落下后会有很长时间的硬直，这个时候就是反击的最佳时机。注意 BOSS 还会爆发，爆发状态下不要攻击得太频繁，和它硬拼绝对不划算。另外当 BOSS 使用跳跃攻击后，中央的装置会不停地散发原力能源，靠近它们将其吸过来补充原力槽，再发动一次原力爆发的话就能拿到一个奖杯。将其体力削减到一半后它还会跳上装置补充一次能量，消灭助阵的敌人再按照老办法收拾它，很快就能结束战斗。



第二关

Eagle Town

离 开 Spiral Mountain 后 进 入 Lion Temple，走中央的楼梯进入 Lion Throne Room，途中的市场有各个种族的商贩，与其对话可以购买角色，但实际作用和标题菜单内的效果是一样的。在 Lion Throne Room 与父亲对话，下一个关卡 Eagle Town 会开启，返回 Lion Temple 走右边的通道进入飞鹰领地，分别破坏左边的积木，推下右边的积木，将两边的墙壁贴起来，打开鹰嘴进入 Eagle Grasslands。触发剧情后顺着钱币出现的方向前进，破坏雕像后跳到左边转动石像关闭瀑布左边的大门，再走右边搭出积木爬上去转动石像关闭右边的大门，瀑布停下顺着瀑布的方向往上爬，很快就可进入传送点进入本关。

将开始出现的敌人打倒后，桥下的敌人会将桥破坏掉，用旁边的积木重新搭桥爬过去，注意躲避脚下爆炸的气球，碰到的话会直接死亡。到对岸后先破坏左边的积木组合出把手，拉下把手上面的板子就会掉落，顺着板子一路往上爬，在没有路的地方破坏拐角上的积木，装在墙上直接走过去。接下来墙上的红色按钮暂时无法打开，不用管它，进行原力点爆发清干净敌人，再到指定的位置上触发 Laval 的技能继续往上跳（必须在爆发状态下才行，注意这里的积木墙装置需要 Gorzan 击打才能开启，里面有一枚乐高币）。走右边启动三个升降平台，看准后跳上平台到达更高的位置。在这里破坏最左边的鸟笼救出第一名 NPC，打倒敌人后继续往上跳，将右边的敌人清理干净后放下鸟笼解救第二名 NPC，它会帮玩家放下左边的楼梯。上楼梯解救最后一名 NPC，这样中央的大门就会开启。进入第二个场景，先放下积木球砸碎积木，组合出抛锚发射到下方的平台上，抓住绳索下滑并消灭出现的狼人，再继续往上爬转动飞鹰石像，继续追着狼人 Wiz 往下滑。消灭大平台上的狼人并破坏地面上的积木可以获得两块乐高积木碎片，拾起后根据提示，按□瞄准墙上的积木丢过去组合起来，就能利用它们爬上去。当狼人 Wiz 关闭升降平台后，顺着钱币出现的方向走到升降平台的下层，按下这里的机关让平台再升回去继续追赶 Wiz，中途还需要再次破坏积木并搭桥，通过一片有榴弹射击的道路，消灭敌人然后向之前一样拾起积木丢到上方 Wiz，出现的位置关闭大门，反复三次将所有门都关闭并消灭爆发状态的 Wiz 成功地救出 Eris，本关结束时 Eris 会正式加入队伍。

第三关

Eagle Vision

自动返回飞鹰领地 Eagle Grasslands 后别急着回去，这里要灵活运用到 Eris 吸收光源的能力，方法是按下○后调整准心的位置，对准发光机关后松开按键即可将机关上的光吸收过来，反之也能将光放回去，这样可开启一些机关，本关很多地方都要用到这个技巧。先利用 Eris 的滑翔能力（跳跃后持续按住 × 键）飞到传送点右边的平台，转动这里的把手来让墙壁上的画转动，目的是让画中银色的珠子掉落到飞鹰的眼睛里，成功后前方的吹飞机会启动，让 Eris 跳到吹飞机上，直接飞到上层。这里开始需要利用 Eris 吸收光源的能力了。搭建左边的机关吸收光源后放到右边的机关上，这样墙壁会变成可攀爬的类型，顺势爬上去，在中央组合出摇杆后按下去让升降梯降下来即可进入这里的传送点，注意左边和右边可以利用 Eris 回收不少钱币，不赶时间的玩家多回收一些吧。



Eagle Liabliy

进入图书馆区域，先根据钱币出现的方向让 Eris 滑翔过去，看到第一台吹飞机后吹到左边的云型平台上，注意这种平台不能呆久，一定时间后会消失。连续跳跃到上方的平台后，将乐高积木搭起来推过去挡住吹飞机，踩下机关让吹飞机往上，跳上风口吹到右边的高台上继续探索。接下来几个平台不但有敌人出现，中途还会有吹飞机干扰玩家前进，需要看准时机等吹风机关闭的时候再进行滑翔，通过两个平台后，下一个平台之间的吹飞机需要持续按住□键进行瞄准射击，击中它头上的准心让其关闭。继续前进将下一个平台中央的箱子拉出来，组合出炸弹把前方的吹风机炸掉。继续往右飞，先拉动中间的机关让右墙上出现光源，吸收后拉回来放到左边的机关上，这样再拉动一次下层的吹风机就会启动，顺着风再往右上角飞，在阳台上击破所有狼人后将把手装在指定的墙壁上，转动把手后，依次调节左边两个把手让能量管全部亮起后光圈和原力点就能使用了，让 Eris 进入爆发状态，再跳进空中的光圈会自动传送到阳台位置，剧情后进入图书馆。

首先来到的是雕像广场，击破所有狼人恢复左下角的雕像，再将右上角的雕像拉出来放到指定位置，接着转动雕像，让光线都照射到所有的雕像上，很简单的谜题。完成后大门开启同时出现大量狼人，消灭它们可以回收不少钱币。进入图书馆，先利用吹风机飞到上方，将右边的画架搭建起来，然后吸收中央的光源放在左边的机关上，这样左边的书架会开始移动，跳到书架上，看准时机将光收回来。再放置到中央的书架机关上让其移动，反复三次就可以利用移动书架跳到图书馆的离开上层，离开前记得要把光源收回来。接下来依次将光源放置到图书馆的上层，每一层转动起来后让其蓝色的部分移动到中央时将光源收回来，让蓝色的墙壁成一条直线，即可顺着蓝色的墙壁爬到图书馆最顶层。在这里先破坏放书的桌子，把两摞书放回原位，右边还有一个画架可以挂起。切换 Laval 跳到书架左上角拼出最后一个画架能得到一枚乐高币。沿着书架上往右边走，窗子外会冲出狼人，消灭它们获得最后的书本。放回中央的书架后书架会开启，换成 Eris 将光源放在书架的机关内，书架左上角出现新的道路提示。换成 Eris 一路滑翔并攀爬。触发剧情后 BOSS 登场，玩家自动掉落到最底层。剧情结束拼出身边的原力点，切换为 Laval 进入爆发状态，从左边快速跳到图书馆中层。顺着蓝色的墙壁往上爬，被 BOSS 打下来后组合出弹簧板，利用板子再次弹到墙壁上，爬到最高层组合出左边的墙壁，跳到书架上自动触发剧情，接下来与 BOSS 战斗。

BOSS Eagle

这个 BOSS 实际上很简单，与其战斗大致分为 4 个阶段，推荐本关使用 Eris，开始后拼命朝 BOSS 边射击边躲避（不瞄准的话就必须正面对着 BOSS），它只会释放 4 连发的子弹反击，削减它 10% 的体力后将右边的吹风机拼好，利用滑翔飞到右边的高台上用机关枪扫射它，当它发射子弹反击时，停下来什么都不做就不会受到伤害，再次削减它 10% 的体力后它又会逃跑，返回中央的广场与 BOSS 继续战斗，这个阶段更简单，BOSS 只会释放跟踪导弹，当玩家身下提示被锁定时移动躲开，躲避后进行快速反击。将其体力削减到 30% 左右触发剧情，左边会出现吹风机，组装飞到左边的高台上（注意左边利用 Laval 的吼叫可以获得一枚乐高币），让 Eris 站在原力点内爆发并跳进光圈，飞到 BOSS 的头部连续点击□键很快就可以击倒它。

第四关

Sanctuary Forest

回到Lion Throne Room后与父王对话，接着 Lion Temple 地图左下角的猩猩领地就可以进入了。让Eirs进入爆发状态来到对岸，破坏乐高积木把左右两个机关搭好，吸收它们的光源放置到猩猩入口的眼睛上，让猩猩入口的大嘴张开进入 Gorilla Region。顺着道路走，破坏墙壁打开大门（第一个水池在 Cragger 加入后潜下去，可以得到一枚乐高币）。在有升降梯的区域先利用原力点进入爆发状态，然后拉开树桩上的机关，爬到 2 层切换 Eris 射击左边和右边的准心放下传送点，从传送点进入本关的第一个场景。

顺着道路前进，看到红色的花朵时先破坏它，躲开空中落下的子弹最后会有积木出现。将其搭建起来跳到上层的河边，破坏旁边的植物将乐高积木举起放在河边的装置上，这样河内的平台会浮出水面，快速通过河面，将红色的花朵再次破坏利用出现的乐高积木搭建新的桥，到达高处的平台发现这里的猩猩居民都像中了魔法一样盯着一朵花看。不管它们破坏花朵，组合出吹风机跳到上层消灭敌人，破坏被敌人封死的原力点，利用原力点进入爆发状态，这样 Laval 能跳到更高的位置。在高处将箱子打落，跳回地面后连接管子，再次进入爆发状态从管子快速爬到高台上，让 Eris 直接飞进右边的光圈。立刻飞到场景的另一边。接下来顺着树干往上爬，有两只猩猩的地方让 Eris 射击猩猩盯着的彩虹花朵准心。再破坏花朵把出现的积木搭起来，利用积木来到更高的位置。这里的猩猩同样也被迷惑了，射击中央的花朵帮助它清醒，与其对话跟着它从树洞回到地面，中途还可以获得一枚乐高币。进入右下角的洞口到达本关第二个场景。

依旧先破坏红色花朵，将最后出现的积木把手装到桥上过河。顺着右边的道路探索，打倒敌人可以找到一个原力吸收点，与原力点不同，这种装置靠近并同时按下 L+R 可以吸收原力，快速积攒下方的原力槽。吸满后在河边击倒几个敌人再破坏敌人种下的红色花朵，河流中的小山丘会变成垫脚的平台，用 Eris 滑翔过去，再次消灭岸边的所有敌人并射击墙上有敌人的平台的准心，这样它会掉下来，注意这个敌人会进入爆发状态，用 Eris 远距离虐死它吧，成功后前方道路挡路的树木会消失。通过后攻击水边绿色的植物，用它贴在墙上走到对岸，触发剧情后把敌人弄坏的积木重新搭建成机械脚，这样它会自动踢倒前方的树木给玩家铺路。进入本关第三个场景。消灭这里的敌人会自动在小屋处发生剧情，新的同伴 Gorzan 正式加入队伍。将敌人打倒并根据提示让 Gorzan 荡到屋顶上，别急着跳下去。先破坏绳索救下被倒吊的熊，这样下方会出现一枚乐高币。回收后再次荡到屋顶上，往屋顶北面跳结束本关。



第五关

Gorilla Region

自动回到 Gorilla Region，利用 Gorzan 的能力在中央位置浇花，花会变成弹簧板，利用弹簧板来到树干的另一边，这里有两个房间需要进入爆发状态才能打开，只能利用原力槽爆发开启，如果想利用原力点的话位置有点远，时间来不及，不过里面都是些钱币。破坏两个房间之间的墙壁，利用 Laval 的能力和 Gorzan 的荡秋千，到达大树右上方的另一端找到本关的传送点。

来到新的场景先躲开地面的旋转尖刀找到画面左上角的花切换 Gorzan 浇灌变成弹簧板弹到树干上（有很多木桩来回摆的地方注意要一次通过，这样能在对面得到一枚乐高币）。躲开陷阱跳下树干让 Gorzan 打

击墙上的机关（按住□键）击倒被震落的敌人将乐高积木搭起来，顺着钱币出现的方向进入第二个场景。这里先跳下浇水，再跳到旁边的三朵蘑菇上，让 Gorzan 跳起后按□键下垂攻击蘑菇发光，三朵蘑菇都发光后前方树干上的杆子会伸出来。利用杆子和藤条荡到对岸，过桥后会遇到一个爆发状态的敌人，打到它再破坏旁边的花朵让猩猩回家。继续右走用 Gorzan 连续打击三次平台上的机器，破坏它组合出弹簧板。注意这个弹簧板需要跳上去后按□下垂攻击才会被弹得更高。到达有屋子的地方先往左边的墙壁爬，在高处破坏乐高植物获得把手，将其安装在屋子外，转动它打开屋顶，再利用右边的弹簧板弹到屋顶上，让 Gorzan 荡到有蜂窝的杆子上，蜂窝会掉进屋子把里面的敌人赶出来。返回屋外打倒 3 名敌人，马上开始本关的 BOSS 战。



BOSS Gorilla

与 BOSS 的战斗大致分为两个阶段，第一个阶段它会使用远距离导弹，近距离锤击和大跳跃攻击玩家。导弹看准了躲开即可；近距离锤击只要不靠近它就不会有危险；大跳跃比较麻烦，不但速度，快掉落到地面时还会产生范围很广的冲击波，好在伤害不高，及时起跳也能躲过去。推荐使用 Eris 在远处射击，它一般情况只会傻站着不动，将其体力削减到一定程度胸口的灯会变成红色的，反复三次切换回 Gorzan 攻击它中央露出来的核心进入第二阶段。这个阶段它只会使用大跳跃，落地时的冲击波覆盖整个平台但跳跃后它会进入长时间的眩晕，可以考虑爆发快速削减它的体力，当它体力只有 10% 左右时核心再次露出来，让 Gorzan 攻击后再组合出中央的弹簧板，弹到 BOSS 正上方自动掉落到 BOSS 头上，连续点击□键将敌人赶出来，最后持续按□瞄准敌人射击，将其体力削减到 0 战斗结束。



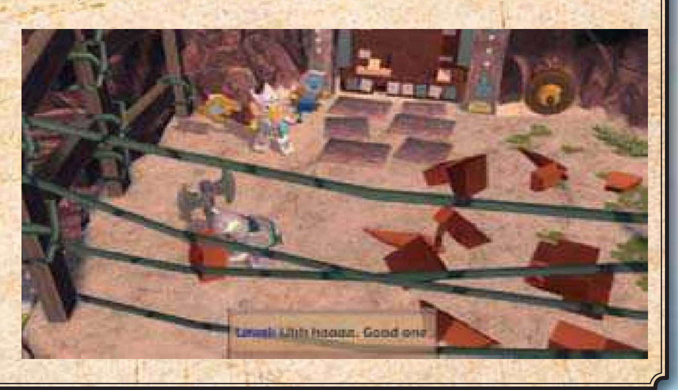
第六关 Rhino Canyon

返回 Lion Throne Room 后发生剧情，Laval 的老爸被人劫走，一路追着它们留下的原力残骸来到第六关犀牛领地的大门内，与守卫对话竟然不让路。剧情后狼同伴 Worriz 加入队伍，利用他的嗅觉能力在中央有提示的位置一路爬到场景左上方，挖出这里的乐高积木搭出原力点，让 Worriz 进入爆发状态，再挖场景中央的地面（地面上提示有脚掌的位置）即可从犀牛领地的道路中爬出来，接下来的一小段路还要用到 Gorzan 的能力才能让领地的大门打开。进入犀牛领地先找这里的传送点，灵活运用除 Eris 外其他三人的能力获得三块乐高积木，将其放到升降台上后大门开启。

进入第一个场景内先攀爬到对面，注意躲开墙上的木桩，被撞倒会直接死亡。来到上方的平台用 Gorzan 的拳击攻击墙上的机关出现木板，这个场景还有一个宝箱，但目前无法获得。进入第二个场景让 Worriz 在指定的位置顺着气味找到积木，挖出后搭在墙上 Eris 就能吸取光源，将其放置在左边平台的机关上继续往上爬（旁边需要

爆发状态开启的机关可以不用开启它，没啥用的）。爬到有一个把手的平台上消灭所有敌人获得积木搭在把手上转动它即可进入第三个场景。这里其实就是第一个场景的上方，利用 Eris 滑翔到对岸，再砍破脚下的木头掉落到下层，将乐高积木搭起来爬到门的对岸跳过去，发现新的原力点和几个 Worriz 才能打开的机关。先进入爆发状态挖最右边的地面，可以获得一块积木搭建到大门的左边，再挖左边的地面将乐高积木搭起来爬到上一层，不要急着让爆发状态的 Eris 穿越光环，先继续往上爬，打破箱子获得积木后坐升降梯回到下层，将积木放到大门右边，大门会打开一条缝。这下让 Eris 爆发并穿越光环吧，可以飞到另一个高台取得一个特殊物品。回到大门从门缝里滑过去，切换出 Gorzan 打击墙上的开关后道路会被破坏，积木掉落到下方破坏下方地面上的大门（右边的平台可以让 Eris 滑过去，回收不少钱币）。一路下降到最下层，顺着路走进下一个场景。

在这个场景将地面上的摇杆和乐高积木组合，爬到最高处将积木箱子举下来放到指定位置，转动摇杆后跳到断桥的对面，消灭敌人获得第二个积木箱子，举回去放在之前箱子的旁边即可打开大门进入第五个场景（注意这个平台的下方还有个小平台，可以用 Eris 飞过去，破坏箱子后获得一枚乐高币）。该场景一开始就会遇到一大堆杂兵，不要管它们，将左边的扳手拉下来，阻止敌人的增援后再消灭敌人。完成后让 Eris 将之前吸收的的光源放置到这里的机关内，右边的摇杆会伸出来，切换到 Gorzan 一路荡上去吧，可以获得一个特殊道具。一路再跳回去，顺着左边钱币的位置让 Eris 飞过去，将箱子推下去后让 Laval 爬到左边的高台上，进入爆发状态切换成 Worriz，顺着走下去就能获得一枚乐高币 Winzar。原路返回之前推箱子的地方，往下走继续将箱子往下推，把齿轮装上后转动杆子打开箱子旁的门，将两个箱子都推进去，这样本场景最下方大门旁的机关会冒出来。来到最下方大量敌人登场，一边消灭它们一边往最右边走，在悬崖边可以破坏箱子获得乐高币。返回左边放下木桥，剧情后第五名同伴犀牛 Rogon 加入队伍。回到大门前，切换出 Rogon 后按□键顶住大门并连续点击，成功破坏大门本关即会结束。



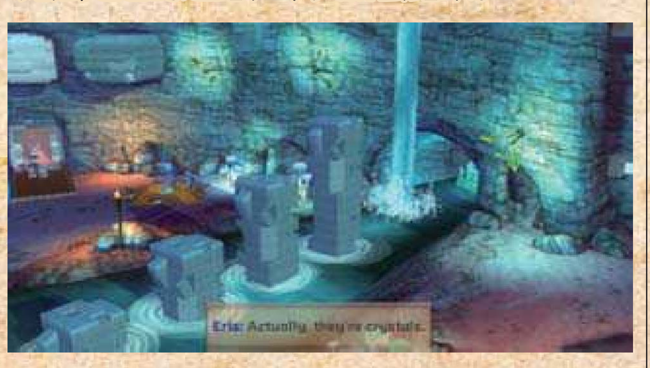
第七关

Rhino Caves

剧情后回到犀牛领地一开始的位置，利用Rogon的能力将领地下方的墙壁撞开。进入领地最下层。这里用 Rogon 和 Gorzan 的能力不但可以解锁一名隐藏角色，还能破坏指定的雕像，并获得一枚乐高币。另外这里还有一个类似第三关出现的转盘，需要转动整个转盘让两个球掉落到指定的洞内，完成后可以获得一个隐藏道具。全部完成后在中央将所有的石像拉 / 推到合适的位置，中央的楼梯会依次伸出来，顺着往下走很快就能进入第七关。

一开始就需要让 Rogon 进入爆发状态才可以将右边的积木顶破，原力槽不足的话只能跳到下方的原力点来补充，或者吸收附近的水晶积攒原力槽。接着破坏积木扳动机关让右边挡住桥的其中一个石柱缩回去。来到下层将左下角发光的地面用 Rogon 爆发后的跳跃攻击破坏，等投石机升上后来再用 Rogon 顶破它，右下层的箱子会被投石机所破坏并出现一个齿轮，另一个则在场景的右下角，两个齿轮都安装到画面中央的装置上，启动它左上角的桥就会升起，最后让 Rogon 再次爆发顶破积木墙进入下一个场景。消灭出现的敌人让 Rogon 将下方的积木顶破，上方的路面会坍塌下来形成楼梯，顺着跳上去再让 Rogon 爆发顶破积木墙，可以获得一枚乐高币并组合出一个摇杆。拉下摇杆后再拉

下左边的摇杆，上方的石柱路就会伸出墙壁。接下来来到瀑布的右边，利用原力点让爆发状态下的Rogon把旁边的积木破坏，再将积木推进去，瀑布上的积木就会升出来。先别急着往上跳，用左边的绳索滑过去，可以组合出一个转盘后将水面的积木台升起，返回原先的平台并获得一个特殊道具（注意这里会出现一个原力爆发的敌人），原路返回后让 Laval 爬上去，击破敌人再用Rogon的跳跃攻击击破地面的积木，切换到 Eris 吸收光源，一路顺着石柱跳到门前，释放光源打开大门进入第三个场景，剧情后会与犀牛两兄弟战斗。胜利后先用 Worriz 将地面下的道具挖出来，让 Eris 吸收光源放到中央场景内，这样中央的石碑会升起来，接下来切换 Gorzan 击中左边的开关升起石碑并出现新的可挖掘地点，再让 Worriz 和 Laval 把右边的道具放上去，右边的石碑也会升起来，顺着提示走右边原先无法走通的道路，本关就会结束。



BOSS Rhino Brother

第一场战斗很简单，躲开它的冲撞攻击即可，在其冲撞后会进入短时间的眩晕状态，此时就是攻击它的大好时机，注意不要从背面攻击，有可能被弹回来。第二场战斗的对手会使用斧头，斧头的攻击力和范围都比较广，不过连续攻击它可以让其硬直，将其体力削减到一定程度他会召唤积木盾，用跳跃攻击的方式即可破坏积木让其眩晕，将它打倒后，两人会再次同时上场并持有武器，集中火力干掉其中一人即可，嫌麻烦的可以让 Laval 爆发，快速解决它们。



第八关 Croc Swamp

原路返回 Lion Temple，发现正下方鳄鱼领地的守卫已经晕倒了，赶快进入后让 Rogon 把大门上的刺撞开，来到鳄鱼领地 Croc Swamp，这里的两个机关都需要在爆发状态下才能打开，先让 Worriz 把中央位置的地面挖开可以获得一个隐藏道具，再让 Rogon 把下方的积木墙撞开开启本关的传送点。

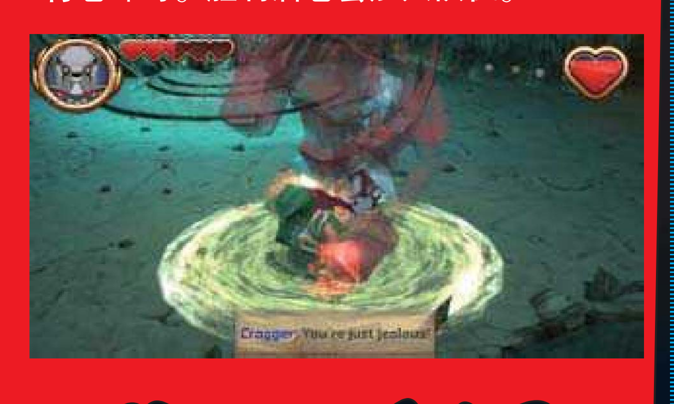
利用传送点进入本关，在第一个场景开始要连续躲避大量的陷阱，跳过河后消灭数个敌人（注意有原力爆发的敌人），再让 Gorzan 浇花，这样花会释放出爆弹将木房炸下来给玩家垫脚，快速通过面前的河流，再次让 Gorzan 浇花中和毒雾，接下来切换出 Worriz 找地下的积木，搭建出弹簧台后将出现的敌人干掉，再直接跳上弹簧台后按□弹到最高处（必须直接跳上去，进入沼泽的话会直接毙命）。高台上的钓竿机关暂时无法开启，不用管它让 Rogon 把大门撞开，进入破旧的房间内。依次让 Rogon 破坏地板再让 Worriz 挖掘，搭建起把手并按下它会出现光源，切换 Eris 吸取光源放置到右边的机关内，一路飞檐走壁地进入最上方的第二个场景。第二个场景依旧有很多机关，操作 Gorzan 看准了荡过去，落在木平台上后先消灭敌人，清干净即可出现把手，安装到中层的摇杆上转动它，放下升降平台拿起把手再安装到右上

角平台的墙上，让 Gorzan 一拳打破它，平台间的吊桥就会放下来。过去后先别急着从绳索滑下去，让 Eris 进入爆发状态后跳入光圈，这样能飞到上方的平台获得特殊物品。跳下原来的平台，利用绳索滑下去，消灭一波敌人后躲开上方的鳄鱼天花板到达最右边按下开关，再返回之前的位置，中央的齿轮会露出来，破坏它后重新组合出弹簧台，这个台子必须先转动一下，然后跳上去，几秒钟后会将玩家弹到高空并顺势降落到上层。将上层的敌人清理干净，利用 Worriz 的能力顺着地下的脚印依次踩地面上红色的机关，按照它的顺序踩对的话正前方的铁门就会打开。进入第三个场景后先清理敌人，破坏左边和右边的乐高墙，拉出雕像后再把击中右边的机关。前方敌人的屏障会被破坏。继续向右边探索，让 Laval 破坏最右边的木箱，切换 Worriz 顺着气味找到鳄鱼硬币，将其装到大门上，依次转动左边和右边的机关，让中央的三块硬币都转变为绿色的鳄鱼硬币，大门便会自动开启，进入后与本关的 BOSS 战斗。



BOSS CHI Armor Cragger

这个 BOSS 其实一点都不强，它长期会处于爆发状态，正面与它拼很不划算，当其正面使出攻击时，快速绕到它身后给它两下。如此反复与其打游击战，当其身上出现红色影子时，拉开距离，它会使用攻击范围极大的三连击，躲开攻击后它会进入眩晕状态，这个时候就是反击它的最佳时机。将其体力削减到一半左右时会触发剧情，BOSS 漂浮到空中补充能量，此时玩家无法攻击它，场景中还会源源不断地出现爆发状态的敌人。专心对付它们，一定时间后 BOSS 会回归战斗，老办法对付它即可。胜利后它会加入队伍。



第九关

Croc Fort

回到 Croc Swamp，利用新同伴 Cragger 的能力，可以进入下方的水池了。按○键还可以潜入水池下层探索，这里能回收不少的钱币。探索完毕游到对岸的鳄鱼大门入口进入 Croc Swamp 的新区域。在这个区域内利用 Rogon 和 Eris 的能力破坏两尊雕像，切换到 Cragger 潜入水下，这里还有一个雕像可以破坏，在水池下中央的位置破坏水下的藤蔓，让平台露出水面后，即可从中央进入传送点。新的场景内，第一个区域需要让 Cragger 潜入水下往右边游，冲出水面后先转动上方平台的机关放下吊桥。一路游着过去会触发最后一架吊桥被人破坏的剧情，此时跳下去可以获得一枚乐高币。按原路返回再来一次，抓住锁链跳到对面进入第二个场景。开始就需要让 Worriz 进入爆发状态，连续挖掘四次地面后出现水柱，水柱会将玩家顶到第二层，并淹满第一层，切换到 Cragger 游到原先水柱出现的地方可以获得一枚乐高币。在水里找到北边的一个小缺口，游进去按○键即可跳到最高层，顺着楼梯往上爬，消灭敌人进入第三个场景。这里实际上可以不利用绳索滑下去，切换 Cragger 可以

直接下水，水下有不少东西回收，在水下的最右边还有控制石桥的摇杆，转动它让石桥浮出水面，再让 Rogon 撞碎乐高墙，切换回 Cragger 转动摇杆让石桥降回水里，这样就可以从水下的洞进入右边的区域。躲开刺机关在中央进入爆发状态拉开障碍物可以获得一个特殊道具。继续游到最右边，转动摇杆让石廊浮出水面，再潜入水中原先摇杆所在的位置，可以得到一枚乐高币。浮出水面利用 Laval 和 Gorzan 荡到右上方的平台上，消灭敌人安装好把手，转动把手获得一块拼图，破坏左边的石像获得第二块拼图，挖掘右上角的地面获得第三块拼图，以及一开始就放置在场景中的最后一块拼图全部放置在中央的墙壁上，接着将它拼成鳄鱼图案就会触发剧情。自动与 BOSS 开始战斗。胜利后过关，但 Worriz 会离队。



BOSS Command Ship

很简单的 BOSS，剧情后快速将后方的炮台拼装起来，坐上去直接射击周围的飞船，它的炮弹可以靠转动炮台来回避，建议无视它的攻击猛攻，很快就可以让其撤退。接下来一大段时间都会有敌人源源不断地上船，依次消灭它们触发剧情，组合出锚丢到水中阻止船继续前进，切换到 Cragger，潜入水下将鱼雷拉到中央船的正下方，这样鱼雷会被拉过来并在船底爆炸（此时可以将水下的积木搭建起墙来阻挡鱼雷的攻击）。反复三次即可救出 Laval 的父亲并过关。



第十关 Wolf Camp

回到 Lion Temple，返回第一关出来的位置，这里会出现新的传送点，进入最后的关卡 Wolf Camp。一开始就会被积木车追赶，快速往前跑，路上的陷阱一定要躲开，被追上的话直接是一击必杀并且重新开始。躲过积木车后，来到桥上会触发剧情，桥被炸掉门也会被敌人关闭。切换成 Cragger 走水路，按○键跳进北面的洞穴中来到第二个场景，先破坏上方的箱子组合出摇杆，按下中央的空洞会出现木板，跳过去顺着道路走，再分别利用 Gorzan 和 Eric 的能力前进，在有一个漩涡的地方跳下去，会被冲到 Wolf 的村庄。打倒这里的两波狼人，拾取积木搭建在墙上（需要按□键瞄准）顺着爬上去，再利用 Eric 滑到对岸，最后让 Rogon 撞碎乐高墙离开狼人村进入下一个场景。在这里会出现大量的狼人，快速击破它们会有一只爆发狼人登场，击破它先别急着进入下一个场景，这里的狼人帐篷是可以进入的，将里面的敌人打倒并破坏乐高机械，再组装起来后可以获得一枚乐高币。完成后出来帐篷在树干中央让 Gorzan 种出弹簧菇跳到树干另一端，打倒这里的敌人并破坏拴住雕像的链条，组合出弹簧板弹到雕像上方通过。来到第一关的大门前，再次出现大批敌人，不过有个原力点，尽情地虐吧。将敌人清干净后往左边的墙壁爬时会被打下来，同时跳下来一名爆发状态的敌人，打倒它组合出弹簧板。跳到门后的广场时小 BOSS 会出现，

这个小 BOSS 和普通敌人没区别，全力击倒它吧。打晕它后进入爆发状态，拉动左边的闸门可以获得一枚乐高币。接下来破坏右边的机械清理把道路。进入探头广场后，快速躲避探头灯，不被照到的话可以在大门外获得一枚乐高币，如果被照到的情况下大门会关闭，再次开启也无法获得了。将这里的敌人全部干掉，获得把手来到城门上，转动把手开启大门进入下一个场景。

其实这里就是夜间的螺旋山。先击破敌人飞到被分离的石块上，破坏旋转的花朵搭建出杠杆，换成 Gorzan 一路荡过去。接着再让 Eric 瞄准上方的石块破坏它，将积木搭到墙上走过去。来到这里可以选择直接前进，也可以到下方破坏本关的一个宝箱，反正最后都可以上来。最后一边躲避陷阱一边搭积木很快就可以进入第二个场景。这个场景需要先将石块爆破，在浇花长出藤蔓才能到达对岸，发现原力点后不要急着往上跳，右下角有个宝箱可以破坏，返回时顺着积木往上爬会被打下来并出现大量敌人，利用原力点爆发快速歼灭它们。完成后把积木搭起来，让 Laval 爆发后在积木上按○键快速跳到上一层，再稳步向左边前进，到达尽头时小 BOSS 再次出现，依旧是轻松击破它消灭杂兵将弹簧板搭起来，继续往上跳，敌人会在上方干扰玩家，不用管它们射击左边的平台可以破坏一个宝箱，射击右边让两条锁链掉下来，荡着锁链到对岸进入本关最后的场景。走一段路后小 BOSS 再次袭来，用 Eris 的远距离射击虐死它吧。在前方可以破坏一个宝箱。继续前进，前面的陷阱很强力，躲开后先让 Gorzan 打击墙上的机关，一路荡到对面再让 Eris 吸收光源，返回放到之前没有光源的机关上（注意这里有很多杂兵，右边有最后一个宝箱，破坏后可以获得隐藏道具），这里最后的弹簧板出现，弹到上一层打倒敌人，准备开始最终 BOSS 战。胜利后故事模式结束，同时会获得两枚乐高币。通关后可以继承所有东西继续游戏，Worriz 也会归队。



最终 BOSS　CHI Armor Worriz

与 Armor Worriz 的战斗大致分为 2 个阶段，第一阶段它会使用近距离攻击、远距离炮弹攻击、远距离雷电攻击和快速冲刺 4 种攻击手段，第一种攻击手段控制好距离就没有问题，第二种则需要看准它的动作后快速躲开。释放雷电攻击前玩家脚下会出现准心，移动开就不会被电到，第四种攻击方式速度很快，很难躲避，但好在伤害不高外加 BOSS 使用频率很低。这个阶段建议操作 Eris 进行远距离射击，一边移动一边射击基本不会被它打中。将其体力削减到一半时它飞到半空进行蓄力，此时玩家的攻击对它无效，且周围不断的有敌人进行增援，专心消灭敌人，一定时间后 BOSS 会再次参战，这个阶段 BOSS 只会使用近距离攻击，拉开距离慢慢对其射击，不要理其他敌人很快就可以打倒它。



奖杯列表

	奖杯名称：Triple CHI legend
	奖杯类型：白金
	获得除该奖杯外的其他奖杯
	奖杯名称：CHI Club
	奖杯类型：金杯
	使每个种族的一名角色进入原力爆发状态
	奖杯名称：Trap Cracker
	奖杯类型：金杯
	用机械装置上的石块干掉所有 Wolf Camp 里的陷阱
	奖杯名称： Leaps and Bounds
	奖杯类型：金杯
	用 Laval 连续做 5 个爆发跳跃
	奖杯名称：Eagle Vision
	奖杯类型：金杯
	用 Eris 获得 20000 的钱币
	奖杯名称：Swoon Song
	奖杯类型：金杯
	用角色 Dom De La Woosh 把三只狼打晕
	奖杯名称：Unleash the Power
	奖杯类型：金杯
	在一个关卡中不使用原力点进入爆发状态两次
	奖杯名称：Crocodile Tears
	奖杯类型：银杯
	在 Spiral Mountain 关卡最后的 Cragger BOSS 战中使用原力吸收
	奖杯名称：CHI Clash
	奖杯类型：银杯
	在爆发状态下使用剑与另一名爆发状态下使用剑的敌人进入拼刀状态并胜利
	奖杯名称：Feroclous Fox
	奖杯类型：铜杯
	用狐狸 Furtivo 打倒 5 名敌人
	奖杯名称：Pack Leader
	奖杯类型：银杯
	用狼人 Worriz 打倒 10 只 Eagle town 里的狼
	奖杯名称：Rhino Charger
	奖杯类型：铜杯
	用 Rhino Charge 连续撞倒 3 名敌人
	奖杯名称：Sharp Shooter
	奖杯类型：银杯
	完成 6 次 Eagle grassland 或者 Gorillaregion 里的射击任务
	奖杯名称：Smart as a Fox
	奖杯类型：铜杯
	用角色 Furtivo 完成 Eagle Library 里的激光谜题
	奖杯名称：Rock and Roll
	奖杯类型：铜杯
	使用 Rogon 的技能破坏 Gorilla Village 里的旋转剪刀

	奖杯名称：Stunner
	奖杯类型：铜杯
	用 Dom de la Woosh 的技能弄晕并干掉敌人
	奖杯名称：Nomad’s land
	奖杯类型：铜杯
	解锁 Nomad 里的所有角色
	奖杯名称：CHI–ter
	奖杯类别：铜杯
	解锁所有的红砖
	奖杯名称：Copy Cat
	奖杯类别：铜杯
	自己创建一个 Lion Tribe 的角色
	奖杯名称：Hide and Seek
	奖杯类型：铜杯
	完成 Forever Rock 里面的做迷藏任务
	奖杯名称：Busy Beaver
	奖杯类型：铜杯
	完成 Beaver Village 里的谜题
	奖杯名称：Nap Time
	奖杯类型：铜杯
	在熊洞里连续 45 秒不要做任何操作
	奖杯名称：Secret of the Triple CHI
	奖杯类型：银杯
	找到 Rhino 美丽图画洞穴里的三重原力爆发刻印
	奖杯名称：Spiral Mountain
	奖杯类型：铜杯
	通过第一关 Spiral Mountain 后获得
	奖杯名称：Eagle Town
	奖杯类型：铜杯
	通过第二关救出 Eris 后获得
	奖杯名称：Eagle Library
	奖杯类型：铜杯
	通过第三关 Eagle Library 后获得
	奖杯名称：Sanctuary Forest
	奖杯类型：铜杯
	通过第四关 Sanctuary Forest 后获得
	奖杯名称：Gorilla Village
	奖杯类型：铜杯
	通过第五关 Gorilla Village 后获得
	奖杯名称：Rhino Canyon
	奖杯类型：铜杯
	完成第六关 Rhino Canyon 后获得
	奖杯名称：Rhino Caves
	奖杯类型：铜杯
	完成第七关 Rhino Caves 后获得
	奖杯名称：Croc Swamp
	奖杯类型：铜杯
	完成第八关 Croc Swamp 后获得
	奖杯名称：Croc Fort
	奖杯类型：铜杯
	完成第九关 Croc Fort 后获得
	奖杯名称：Wolf Camp
	奖杯类型：铜杯
	完成第十关 Wolf Camp 后获得



简单可爱的风格是本作最大的特点，特别在画面和角色设定上更是如此。系统虽然做得简单，但同伴和隐藏要素等内容丝毫不马虎，收集各种各样的角色，利用角色之间不同的特技来过关让游戏的可玩性和策略性很高。当然，作为量产型的三流动作游戏，缺点还是比较多的，软绵绵的打击感、难度太低、缺乏挑战性都是该游戏的弊病。再加上实际并不长的流程，通关 + 白金奖杯 50 小时足矣！喜欢清新风格游戏的玩家以及奖杯控们可以一试。



文 马修
美编 sienna

专题企划 Feature Special

经历了一阵炎热之后，各位学生党的暑假也都开始了吧，那么各位在这个暑假有没有什么游戏计划以及购机计划呢？如果还没有掌机、以及打算再入一台掌机，那么就跟随本人一起来了解下购买掌机的一些注意事项吧。顺便说一下，每辑的“掌机市场扫描”都会提供近期价格，故这里就不在价格上重复了，这里主要来说说各掌机的购买注意事项及周边选购。

盛夏之约
——暑期掌机购买指南

一、预备篇

在购机前，我们先解决两个问题：买机器的钱，以及买什么机器，磨刀不误砍柴工，钱够了的也可以当做回顾来看看。

1.钱的问题



买主机前先大体说下该如何凑出买游戏机的钱，如今的掌机，现役的1000多，上世代的则1000不到，对于有收入的朋友们来说也许很便宜，但学生党可是没经济收入的。所以就凑出买游戏机的钱来说，无外乎老三样：考出好成绩让父母出钱、平常攒钱以及打工赚钱。第一项靠整个学期的积累以及考试的临场发挥，没达成的目前已晚；第二个则考验平常的毅力——不用看别人，马修我就是攒不出钱的典型；第三种则要牺牲这个假期的一部分休息时间了，不过暑假比较长，也可以试试，下面大致说说暑假打工的一些相关的。

首先要明确，在这个修完学业的应届毕业生都不好找工作的年代，在读学生利用暑假想找个体面

◀一般来说，考好期末考试是获取游戏机的最佳途径，但这需要整整一学期的积累，现在说明显晚了。如果这个暑假没能入得了掌机又不想打工、攒钱，那么下个学期就加油吧！

其他周边

PSV可选的其他周边还有不少，像保护套、保护壳这些，根据个人喜好配备即可；而组装充电器则慎用，一方面PSV的电源本身是宽频支持220V可以直接插上充电，另一方面若充电器的稳定性差也会严重影响到PSV的电容屏的使用；而PSV由于正面很光滑块头也比较大，手容易出汗的朋友最好也选择个挂机绳防止手滑摔了小V。擦屏布的话，眼镜布即可。



▲这种周边套装也是一种选择。

三、实机购买篇·前代双雄

掌机的上世代双雄是谁？PSP和NDS呗，虽然都过时了，但经历了整整一个世代，游戏数量的积累也是非常庞大的，而且作为过气明星其身价也比现役的平民化得多。不在乎追逐潮流、钱没凑够又急着想玩、又为上世代大量游戏吸引……这些都是选择上代主机的充分理由，NDS和PSP的购机以前我们没少提，这里则是给大家简单说下，毕竟很多关键环节在前面说3DS和PSV的时候都提过了。



PSP

PSP在国内的人气极高，虽然现在由于PSV逐渐步入正轨而有明日黄花之感，但众多的大作、汉化大作、模拟神机、破解等依旧是我们今天仍然选购PSP的理由。



版本型号选择

因为PSP完全不锁区而且破解得又彻底，所以地区版本选择完全没有区别，基本上是哪个版本便宜选哪个，真正要考虑的是主机型号。

PSP有五个主机型号，分别是PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000、PSP go和PSP-E1000，索尼和黑客们经历了一个世代此起彼伏的争斗，在PSP逐渐淡出的今天，破解得也都很彻底了。其中3000型继承了2000型轻薄化的同时更大大改善了残影问



▲PSP-3000

题，记忆棒又可自由更换所以堪称首选；go虽然在市场上没成功，但小巧而外形个性十足，内存虽为固定的16G实际上也够用；当然如果不需要Wi-Fi也可以选择E1000。总之，买机器的时候跟店方强调彻底破解即可。

新机与翻新、二手

目前PSP-3000还没有停产，所以新机器依旧有卖，go和2000则由于压货等原因市面上也有部分新机存货。PSP go由于销量低迷所以基本不存在翻新问题，2000和3000型的组装壳的质量则已相当高，惟一判断是否换壳的方法只有看下方的螺丝是否被拧过。实在嫌麻烦也可以直接买翻新或二手，反正机器很便宜，而购买二手和翻新机时候要特别注意的是按键手感，虽然组装壳不会影响按键弹性，但组装按键胶皮的手感可是很差的，尤其是L/R键。

屏幕选择

掌机领域对坏点的注意便起之于PSP，当年1000型的坏点率并不低，所以很多人都非常在意，到2000型便改善多了，3000型则更少。但我们作为花钱买东西的消费者，无论新机二手，我们都有权对屏幕做出挑剔的选择。首先依旧是开机黑屏时观察亮点，然后进入系统界面后把月份设定为1月，这样壁纸即为白色，就可以很方便地观察暗点及色点了。

周边搭配

笔者对掌机的周边搭配一直是从简原则，有贴膜和收纳包这些最基本的周边就够了。PSP的贴膜没有今天PSV贴膜那么多花样，一般来说，选个Hori高透贴膜基本上是一劳永逸，而选组装贴膜则特意留意下透光度和反光性即可——透光度越高越好，反光性则越低越好。

而包的话，海绵包硬壳包各种选择也很多，给PSP选择一个合适的小窝吧。



▲马修的PSP-2000与硬壳包。

NDS

NDS其实是本次专题说到的四大主机里购买意义最低的，从外扩方面说没有PSP那么牛的模拟功能，而其本身游戏群虽然丰富庞大但也被3DS给全面兼容。那么NDS适合什么样的玩家呢？主要还是追求对NDS游戏的最佳体验，点对点下NDS游戏的显示效果可是强于3DS很多，不少3DS玩家也都购买了NDS系列主机来体验游戏；而且NDS主机价格便宜，虽说买3DS可以一次到位，但想玩NDS的游戏而买3DS的钱又一时凑不齐，NDS也可以有效地缓解游戏饥渴症状。



版本型号选择

NDS破解得相当彻底，所以地区版本什么的都可以直接无视，关注的依旧是主机型号。NDS推出了4个型号，分别是初版NDS、NDSL、NDSi和NDSi LL。推荐型号为NDSi和NDSi LL这两个比较后期的机种，因为在NDSi发售时，任天堂已经非常有效地解决了NDSL的各种坏点、色温差、中轴松动、漏光等各种问题，且画面比NDSL也大一些；而NDSi LL更是在NDSi的基础上将屏幕再度扩大，玩游戏时的魄力没得说。其实若论画面表现差距来说，两款NDS之间其实并不如3DS和3DS LL那么大。这两个型号的主机的新机的网络售价一般为600多和800多，实体店可能会贵些，二手机器则更便宜。



▲NDSi LL在不影响画质的前提下将游戏画面拉到了最大。

新机、翻新与二手

虽然NDS是被任天堂自己给主动拍下去的，但并不等于市场上就没有这系列主机的新机器了，要知道上上世代的GBM现在还能买到新机器呢。曾经如此辉煌的主机自然有形形色色的组装壳来被JS们将旧机器装扮成新的，不过NDS系主机的上下屏外壳比PSP的复杂些，所以很难如同PSP-2000和3000那样轻易做到严丝合缝，我们之前说的接缝及按键手感都可以轻易看出来，当然还有主机背面的电池盖螺丝也是重要的判断依据。

当然大多数商家还是诚信经营的，既然是二手、翻新，就会主动告诉买家，尤其是对谈吐内行的买家更是毫不遮掩。而买家也可以用更合适的价格买来，当然，购买换过壳的翻新机一定要试验下按键手感。



▲NDSi和LL背面的电池盖螺丝的位置非常明显。

中轴与屏幕

和3DS兄弟比起来，NDSi哥俩的中轴并不那么紧致，但也绝对不松松垮垮。NDSi的中轴无卡扣，NDSi LL则在120度和150度各有一个卡扣。平端NDSi上机身，下机身靠重力产生的夹角在5度以内；NDSi LL则因为下机身重量更重，张开夹角往往会超过5度。

然后是屏幕，前面说过，NDSi开始，很多NDSL时代的屏幕问题都得以解决，但不等于100%没了，所以最好还是看一下色温。而坏点亮点方面，NDSi和NDSi LL开机



▲NDSi的本体设定界面。

后都是白屏幕所以很适合观察暗点及色点，如若手头没有游戏或黑色图片来寻找亮点，也可以进“本体设定”，通过界面切换时的黑灰色背景图来观察亮点，虽然这黑灰界面都是一闪即逝，但可以多切换多看看。如果随机购买烧录卡的话，像DSTWO这种在启动时也会有黑屏时间，可以用来观察亮点。

周边选择

首先依旧是屏幕贴膜，尤其是下屏，原理和3DS一样，避免触摸操作给可怜的下屏留下永久的划痕，品牌选择还是老话：求一劳永逸就选卡登仕、Hori这些原装品牌贴膜；图省钱就买组装，不过自己也要多看看多感受下透光及反光。

然后是包，照例是硬壳包软包这些，个人更倾向于硬壳包，而NDSi和3DS、NDSi LL和3DS LL看着差不多大，但彼此的包的兼容性其实很差的。



▲笔者买机器时配的包，造型还不错，不过已经忘了是原装还是组装了……

如果选用的是日版也要考虑220V电源或220-110变压器，具体的选购参看3DS部分就可以了，值得注意的是：NDSi、NDSi LL、3DS以及3DS LL的充电器都是通用的，有现成的就注意别买重啦。

还有一点不用避讳的，就是买NDS系掌机基本都要配烧录卡，烧录卡时代曾经有诸强逐鹿的火热时代，如今所剩不多，前面说3DS时提的DSTWO以及R4都可以选择。

四、关于网购

尽管前面我们用极大的篇幅说了实地购机挑机，但在如今这个网络时代，网购仍然有其便利之处，而且现在的液晶技术已经很成熟，诸如坏点一类的问题很难遇见；PSV则即便有色块在实际游戏中也完全没有影响。所以不那么挑剔的话，网购也仍然是非常方便的选择。国内的交易网站除了常见的淘宝和拍拍，还有直接从日本亚马逊代购的平台萌购（不能购买主机，但可以购买游戏和周边），以团购分摊的方式来降低消费者从日本网站购物所承担的运费成本，虽说比淘宝的网店缺乏速度及价格上的优势，但却可以淘到不少珍贵的东西，步骤上虽说多一两步但也大同小异就不单独说了。

注册及搜索

网购的话，首先要在网店所在的网络注册，同时也要在第三方交易平台注册。前者是交易，后者则是最大程度避免交易纠纷，国内拥有游戏网店交易的平台主要是淘宝网和拍拍网，对应的第三方支付平台则分别是支付宝与财付通。下面以淘宝网来举例说明。

首先注册账号，这个不用说了，注册支付宝因为涉及到金钱交易，所以要填写真实姓名、身份证号这些信息。而无论是淘宝还是拍拍，上方都有醒目的搜索栏，在这里输入你要搜索的主机名或游戏名就可以搜到很多。搜索到的价格高低不等，这是因为有的店家在增加

信誉度阶段薄利多销或有低价进货渠道。有时搜索结果给出的价钱也许和点进去后的价格不同，觉得不妥继续搜索寻找就是。有的店家会推出与周边、游戏搭配的套餐，需要的话也可以考虑。而在价格上我们除了要考虑售价本身，也要把快递费加进去，这样出来的才是你真正购买所用的花销。



►输入关键字后一搜，各种价位、型号、版本的主机就都出来了。

交易流程

特别提醒的是，一切交易方面的询问，都请通过网站指定的通讯软件来与店方客服交流，像淘宝网惟一承认的便是阿里旺旺。当拍下后，作为第三方支付平台的支付宝的余额若不够支付此次交易，便会弹出网页让消费者给充值，用开通网银的银行卡及信用卡都可以直接充值，但有的店交易时用信用卡充值会扣除手续费，这点要留意下。当支付宝内有了满足已有交易的余额，交易的第一阶段便完成了。此时购物款项被暂存于支付宝中，而店方也会给你发货。

经过几天辗转，最终快递公司把主机给你送来，打开包装无误确认签收，接着上交易网站确认交易，暂存于第三方交易平台的货款便会转给店方，然后打分评价，完成交易……需要注意的是签收这步，一般时候都是立刻签完把快递人员打发走，因为像游戏、周边等也的确不容易出现问题。但主机的话最好还是拆开确认没问题后再签收。

游戏与周边的网购

如前所说，相比于主机，游戏明显更适合于网购。因为游戏本身无所谓当场挑选什么的，而且有盒子装着也不容易损坏，无论从何角度，通过网购的方式购买游戏都非常方便。至于周边，大多数也都可以网购，不过像贴膜这种如果无法自己贴好，最好还是去游戏店买，买完了让店方帮贴上。



►笔者上一个购买的游戏相关周边是给GBA SP、GBM和NDS这趴箱底的哥仨补购的充电器。

网购点卡

除了主机、游戏、周边这些，网店对我们最方便的地方其实是购买点卡，像任天堂的

(11:15:50):
已经拍下了
(11:16:02):
◆◆◆◆◆【速度达：提醒您】
◆◆◆◆◆
买家昵称：
购买卡密：卡密：8173223565406636
充值地址：商品下有详细教程哦.^^
卡密分类：3DS通用 1000点

▲笔者一次网购e商店点卡的交易，充值后1分钟店方便发来密码，包括搜索、充值支付宝也仅用了5分钟不到，网购点卡实非常方便。

e商店，索尼的PSN。由于本质上购买的是一串号码，所以完成货款转入第三方平台的步骤后，店方便会通过旺旺等通讯软件将密码发给你，输入确认无误后就可以去付款完成交易。可能有人会问：VISA信用卡不是支持外币交易么？当然支持不过最好也咨询下信用卡中心客服是否直接支持对美元外其他货币的交易，如果不支持的话很可能要加收诸如美元转日元这样的额外生续费。

附：主机购买及保养的注意事项

下面是文章最后笔者想到的一些，其实应该不止10条，总之，购机时在和气交易的同时也要维护自己的权益。而买机后善待掌机，掌机也会更长久地为你提供游戏乐趣。

1.所谓的言多必失，购机知识藏匿于胸中即可，不必跟店员卖弄，说漏了嘴被看出是半吊子多半会被坑。

2.主机交易是一个双方互取所需的过程，店方客气自是生意使然，而买方也不必摆出花钱就是爷的高姿态，和气生财不仅针对卖方，买方也是如此，有了熟识的游戏店对玩家绝对是好事。

3.买来游戏机是用来玩游戏的，诸如拍脑袋、砸核桃等用途，请换其他结实物品替代。



4.3DS及NDSi系掌机开机设定时请务必跳过保护者使用限制密码设置，除非打算和宝宝分享该部掌机而密码又记得住。

5.掌机对玩家来说是珍品，对有些人则和路边电子玩具没两样。对于不懂珍惜主机、乱进设定界面设密码之人以及邻家熊孩子的借机请求，请婉拒之。

6.掌机借出前请备份好存档，避免被友人误操作删除或覆盖存档。

7.掌机摔一两次一般都不会有事，但总跳楼玩早晚会出事。另外无论索尼还是任天堂，其出品的掌机的水性都很差，所以掌机们无福享受游泳淋雨这等开心浪漫的事。

8.主机屏幕和机身上的手印，用哈气配合软布擦拭即可；机身上的油渍和烟渍则可以用软布蘸稀释后的中性洗洁精擦掉，擦拭时请务必将被擦面向下，以避免流入主机内部。

9.游戏的按键力度与游戏中的打击力度无关，因此玩游戏时再激动也请注意手指的力度，否则掌机会很痛哦。

10.日后随着新版及新世代主机购入，随身掌机进冷宫落灰是难免的，但也请半年给充一次满电。



栏目主持：马修

掌机王自由谈

在融合了众多作品的“《机战》系列”中，原创角色们一直是将众多作品和角色串联起来的关键，更构成了剧情的主体推进剧情发展。那么《机战UX》的原创角色们又有怎样的表现？请看本辑的《永不放弃的生命》对各位原创角色解析。

永不放弃的生命
——简析《机战UX》原创角色

文 古梓

或许说出来有点令人难以相信，笔者居然将两个月中所有空闲时间都花在了《超级机器人大战UX》（以下简称《机战UX》）上。正因为多周目的剧情补完，笔者对本作中的一众原创角色又有了更深入的理解，这才本着分享的心情写下此文。

正义的无赖

众所周知，《机战》从来不乏对“正义”二字的诠释和赞美，可如果笔者说UX的指挥官理查德是正义的，估计很多人一开始都难以接受。毕竟UX是个臭名昭著的非法佣兵组织，有着“地狱处刑人”的恶名，干的是杀人越货的勾当。然而就是这样的一个组织，却能得到许多强大外援，甚至和各大国的最高领导人之间都存在着信任关系，这和理查德个人的正义感是绝对分不开的。



在外人眼中，理查德就是个怪人。他为了混入调查目标周边而用装傻充愣的方式掩饰身分，却全然不知这种装傻方式会引发更多人的猜疑。他可以随随便便派美少女组合去执行潜入调查任务，理由只是因为这种组合方式颇有电影《霹雳娇娃》的感觉，应该会很有看点。更有甚者，他时常指定女儿咲夜穿各种和任务完全无关甚至会起反效果的服饰，还灌输给她一系列奇怪的用语。不仅如此，他总是要求咲夜在非任务时段叫自己作爸爸或者父亲大人，俨然一个充满着恶趣味的怪叔叔。殊不知他做的这一切均是为了让咲夜能够自觉认识到自己即便是被创造出来的生命，可还是有自己的意志，有自己的灵魂的。只有认识到这一点，她才能真正明白何为生命的起始。毕竟理查德很清楚自己就算能继续活下去也无法改变未来，所以才将自己的一切都赌在了咲夜身上。

理查德虽然表面看起来像个无赖，可他从来不会对拼命战斗的年轻人袖手旁观，即使明知道两部粒子加速炉一旦同时达到临界点所产生瞬间的穿越会对自身产生极大的

伤害，他也毅然出手相助。主角阿涅斯曾经无法理解他为什么非得这么做，毕竟佣兵只需钱杀人，哪有连自己生命都给赔上的。对此理查德只说了一句话：比起我们父女俩所体验到的绝望，这点伤痛又算得了什么！虽然以佣兵自居的他总会跟委托人谈价钱，而且这价码还相当高，可一旦理查德找到了值得自己为之拼命的理由，那么就算酬劳只是一碗汤他也会欣然接受：虽然无意成为正义使者，但也不会麻木到对弱者的眼泪视若无睹——这或许就是理查德的信条。

剧情发展到中段，即使生命只剩下半年，连站立都觉得无比痛苦的他也未曾放弃过战斗，还频频自嘲：反正休息了也无法痊愈还不如赶紧完成自己的事情。于是，在奇械岛的最终战，为了给年轻人开辟未来之路，他毫不犹豫地选择了靠质子动力炉产生的湮灭效果将岛上失控的重力炉给吞噬掉。反正早晚都是死，还不如自己选择一个死的场所。他就是这样一个人，从未放弃过战斗，也从未犹豫过生死。

认知由迦之人

在印度传说中，宇宙有四个世代，“世代”的梵音由迦的意思是指人类可知的历史发展时代，佛教将其翻译为“世”。婆罗门教传说中的地球共有萨缇耶、特里塔、达瓦帕拉、卡利四个世代。而卡利由迦代表的则是现今虚伪、纷争、堕落的世代，卡利由迦结束之时，世界将被毁灭，经过一段沉寂期后方可循环再造。宇宙在经历了不断重复的许许多多次轮回后会成为庞大的世代，接着终结，然后再度开始。可因为人类的意志诞生了太多的可能性，甚至阻碍到下一个世代诞生，所以《机战UX》的最终BOSS女神卡利由迦才必须封闭宇宙，终结生命的旅程，好让一切再度回归永恒的虚无，回归浑沌，借此展开新的世代。



女博士诺瓦尔正是因为认识到了由迦终焉才引发了这一系列的战斗。当初作为地球连邦军所属的军事技术者的诺瓦尔偶然发现了能够增幅人的意志之力的特殊矿石奥德塞特，并以其为触媒开发出了粒子加速炉。在一次实验事故中，她明白了人的意志是可以跳跃时空的，其结果让她认识到宇宙一直在经历着无数次的轮回，而轮回的尽头就是一切的终结。于是，她开始了自己永无止尽的战斗，她让自己的意志跳跃到未来世界，试图在无数次轮回中寻找回避宇宙终结的方法。最后她得到的答案就是将所有的可能性集合为一体，凭借无限加速的意志之力，创造崭新的生命的起源。

这套理论说起来简单，实施起来却很难，难得令人绝望。诺瓦尔已经记不清楚轮回了多少次，可人类还是灭亡了，迎接她的还是宇宙的终结。可见证了无数次绝望的诺瓦尔却从未放弃过希望，这一次，她尝试着让理查德带着刚刚被创造出来的咲夜一起穿越到未来。诺瓦尔并不希望穿越成功后的理查德告知咲夜真相，因为她深信命运会引导这个孩子。结果在宇宙的尽头，失去了很多很多的她挡在了穿越而来的我方面前，以自我的牺牲让我方终于能够触碰到宇宙的真理。



从她最后的话语中，我方才知道了一切的真相：宇宙的轮回并非无限，它不久就会迎来由迦的终焉。过去是无法改变的，已然逝去的命运也是无法颠覆的，在这里所有穿越时空的人都是从过去曾经迎来终结的宇宙中穿越来到现在的。经历了数万次数亿次的轮回，众人加速了自己的意志，在不断轮回和不断挑战中靠着自己的双手赢取到属于自己的命运。这简直就如同锻造刀刃一般，诺瓦尔所追求的正是锻造出能够连神都弑杀的利刃。我方所听到的集结的声音并非出自诺瓦尔，而是散落的无数可能性的结晶所发出

的呼唤，是这个宇宙中诞生的所有生命和数之不尽的意志将众人引导到了这个时代，也是诺瓦尔一直以来的坚持创造出的这最终的奇迹。

骄傲的挑战者

身为孤儿的金从来都不服输，骄傲好强的他绝对不允许自己一生碌碌无为，而加入军队只是他改变个人可悲命运的第一步。所以外星人入侵并大肆破坏城市对他而言是自己立功的大好机会，只要表现得好，说不定就能从此平步青云。他如愿了，可过分的骄傲却让他不允许自己有哪怕一丁点的失败，结果明明UX的理查德和咲夜在帮助军队消灭敌人，却因为被军方认定为非法佣兵组织，于是金可以不顾一切想要和其战斗。也正是他的自私害得后来阿涅斯为了救冒进的自己，其机体被UX的指挥官理查德彻底打爆。



满腔怒火的金本想追击UX为阿涅斯报仇，不料却发现明明死了的阿涅斯居然成为了UX一员，这时候的金心中没有半分喜悦，他觉得这是好友对自己的背叛和侮辱，遂发疯般把矛头对准了曾经的好友。然而，死后重生的金在见证了诺瓦尔给他展示的绝望未来后，整个人都变了，毕竟和宇宙终结比起来，个人的骄傲荣辱简直渺小得可笑。于是，为了抓住未来，他重归战场，誓要用自己的生命帮助少女亚悠儿觉醒生命的意志。

亚悠儿这个名字有着“生命”的含义，少女亚悠儿是诺瓦尔为了拯救未来而创造出的人工生命体，和咲夜一样，她的体内也植入了奥德塞特。亚悠儿的存在意义亦和咲夜一样，都是为了觉醒生命。起初，亚悠儿对金并无情感，只是被要求和金组成搭档。可在二人联合战斗中，她渐渐从金的身上认识到了战士的骄傲。为了战斗，金可以完全不顾生命要求她让两部微中子动力炉同时达到临界点。明明战斗造成的伤痛已经折磨得金苦不堪言，可金还是强撑着要求亚悠儿专心思考自己该作的事情。面对亚悠儿的疑问“为什么你要做到这种程度”，他只是淡淡地说一句：“这一切都是为了遵从命运，这是我的使命，也是我的宿命。”

渐渐的，亚悠儿学会了担心金的身体状况，数次打算劝说他放弃。面对和自己一样都是人工生命的咲夜姐姐，她心中产生了怀疑：为什么姐妹之间必须战斗？到了最终战，身体已经快要撑不住的金仍渴望胜利，因为他坚信自己有着即使被绝望所玷污也宁死不屈的人类的骄傲。看到金这个样子，亚悠儿不再一味服从命令，她想抓住自己的命运，更想拯救金。她很清楚阿涅斯和金是不能同时存在的，为了能够去到未来，她绝对不能输。可就在金命悬一线之时，亚悠儿突然冲向前用自己的生命救下了他。那一瞬间，她终于明白何为骄傲，何为爱。如果活着是生命，死亡亦是生命。悟到了生命本质的亚悠儿微笑着，在金的面前爆炸出生命最后的光辉。直到这一刻，金才终于认识到自己内心的情感，其实他很在乎亚悠儿，这跟使命和命运完全无关。因为如今能成为他生命的只有亚悠儿，所以金坦然地要阿涅斯和自己作最后的了结。他只想让亚悠儿看见自己身上的生命最后绽放出的光辉，为此他可以无怨无悔地赌上自己的灵魂和骄傲。

生命的觉醒者

咲夜表面上是理查德的女儿，实际却连人都算不上——这是她对自己的评价，所以她从不轻易对外人表露情感。以职业佣兵自诩的她总是能高效地完成任务，她很清楚佣兵的性质不管以怎样的理由修饰都是在杀人。当她看到总是以保护他人作为自己优先行动准则的阿涅斯时，咲夜其实是很不满的，她认为像阿涅斯这样的人根本就不配做佣兵。

有一次，咲夜甚至质问阿涅斯：“你能对自己的亲人和朋友扣动扳机吗？”可讽刺的是，当理查德要求咲夜射杀自己的时候，这个专业的佣兵却发现自己根本就

做不到。那一刻，她的内心几近崩溃，明明一直逼迫自己要有所觉悟，明明看着理查德和阿涅斯还有大家都是怀抱觉悟战斗着的，可为什么自己还是什么都做不到，就连劝说理查德放弃战斗都没办法呢？失去了理查德的咲夜终于按捺不住内心的悲痛第一次大声哭了出来，之后更对众人说出了自己的身世。她是为了能让两部粒子加速炉达到同时临界点才被创造出来的人工生命体，可到头来她却连这最根本的职能都无法达成。正是因为自己的无能造成不完全的空间跳跃，才害得理查德和阿涅斯的身体遭受如此大的伤害。咲夜把一切责任都揽在自己身上，却不知道当初创造她的人给她的名字“咲夜”的真正含义：咲夜在古代语言中就是表示生命的名字。

失去了理查德之后，UX又迎来了一场恶战，阿涅斯和自己曾经的好友金打得不可开交。阿涅斯想要奋力一搏却发现自己的身体已经因为之前多次的时空穿越而疲惫不堪，就在这千钧一发之际，是咲夜开着机体替他挡下了足以致命的一击。此时的咲夜早已经做好了觉悟，其实一直以来，她都逃避着理查德少佐的觉悟以及他对自己展现出的温柔（所以才一味回避称其为父亲），甚至于她连自己的命运都无法接受，可现在她已经不再迷惘了。“如果这就是我的命运，那我就要靠自己的意志，靠生命的力量去挑战一切。”瞬间，咲夜体内的特殊矿石奥德塞特发出耀眼的光辉，她知道这便是属于自己的生命的光辉，而这生命的光辉足以创造奇迹。

和咲夜比起来，阿涅斯的想法要简单得多，身为孤儿的他并不怨天尤人，反而想着如何靠自己的双手去保护他人的生命。所以，他对能够保护人民不受伤害的军队充满了向往，这才加入了部队更以优异成绩成为莱奥特系列机体的测试机师。或许正因为内心并没有追求，所以在面对外星人入侵时，他刚开始还有点犹豫甚至是恐惧，然而看到外星人攻击平民的一瞬间，他却能不顾一切冲入了战场。之后的几次战斗均是如此，比起战功荣誉，他最在乎的是众多看似渺小的生命。

渐渐的，他看到了军方内部的腐败和残忍，这才加入UX，想看看真正的正义到底是怎样。在理查德的引导下，他渐渐明白了自己战斗的意义，明白了手握生命的重量。曾经天真的他变得坚强起来，为了拯救即将被核弹毁灭的国家，他可以不顾身体损耗强撑着进行穿越；为了不让女儿杀死父亲的惨剧发生，他可以代替咲夜扣动扳机送理查德最后一程；为了回应咲夜绽放出的生命光辉，他可以面对昔日好友的仇视而不做丝毫的退让。

失去了如同自己人生导师的理查德，又失去了从小玩到大的好友金，阿涅斯一行人来到了未来的宇宙尽头。在那里等待着他们的却是人类绝对无法战胜的神明。到了这一刻，阿涅斯终于明白诺瓦尔博士所做的事情的真意：正因为人类的可能性压迫到了宇宙的存在，所以她才会那么努力想要将所有可能性汇聚成一体。于是，他听到了金的声音，感受到了众多死者存在于他们体内的灵魂。在这漫长的旅程中，阿涅斯和咲夜一起认识到了生，也认识到了死，所以才能在旅途尽头真正认识生命为何物。依靠生命的思念纺织出了无限的分歧，最终将所有分歧叠加在一起，便可创造出了名为未来的命运。顷刻间，本该回归虚无的生命全部闪耀起了名为生命意志的光辉，所有宇宙中存在着的生命在咲夜“集结吧，集结于起始之源”的号召下全部汇聚到了一起。生和死是两种相反的力量，当二者合而为一之时，相互叠加的意志便会无限地加速，甚至连虚无都能超越，这便是生命的力量。

生命，是迷惘，是喜悦，更是困惑。当人类知晓了一切，知晓了世界的尽头，知晓了力量的局限，知晓了梦何时会醒来，人类又该如何？《机战UX》开篇提出了这个问题，而这些原创角色的行为正好对此做出了解答。即便面对怎样的绝望也永远不放弃，即便轮回了多少次，失败了多少次，也要用自己的双手，靠自己燃烧的生命去紧紧抓住属于自己的命运。

玩家点评



PSP	奥特曼格斗进化0
厂商：NBGI	类型：FTG
评论人：老总	评分：7.5

这款早年在PSP上登场的奥特曼游戏，和不久前发售的《奥特曼编年史》游戏类型一样，除了奥特家族，我们也可以选择强大的怪兽与奥特兄弟对决。

本作在音乐、画面和招式特效上都做到了不错的还原，曾经在动画里出现的城市、山岭、游园地、海面、石油工厂等都出现在了本作中。效果上，像在怪兽的破坏下的工厂出现了爆炸后的燃烧、在海面上战斗溅起的水花、战斗激烈的城市建筑物毁坏这些也都很逼真。在选择自己喜爱的奥特曼后战斗时还会响起怀念的动画主题曲，一边战斗一边听着曲子都会让人燃起来！当体力槽下方的能量槽蓄满时，可以使用的必杀招数如杰克的M87光线、高空摔和奥特手镯等，在动作上与动画亦是一摸一样。此外游戏还有类似动画里的奥特附身的系统，选择人物后可以用其他角色的支援来强化自身、干扰对手，而且奥特家族和怪兽一方都有，大大丰富了游戏的战术。难度设置则满足了追求爽快和挑战难度的不用需求的玩家们。推荐给喜爱奥特曼、格斗以及怀旧童年的玩家。



NDS	99滴眼泪
厂商：NBGI	类型：ETC
评论人：越赵镜子越帅	评分：8

《99滴眼泪》是一款新型的电子小说软件，它很好地创造了一个“空间”——那偏安于喧嚣的都市一角的经营“眼泪之源”的店家。轻柔的灯光，优雅的环境，立刻就让人的心安静了下来。99个故事，对应玩家当时的心情而呈现，这样的设定十分人性化。不同于一般的电子书要读者自己手动翻页，本作中，文字如音符般缓缓出现，配合着背景图片与音乐，带给读者的是一种全新而舒适的体验，使读者的感觉更加深刻而强烈，让富有生命力的文字将玩家带入故事中，引发共鸣——仿佛故事的主角就是自己，而实际上自己只是屏幕外静静欣赏故事的人。

在一个故事结束后，系统会以日记的形式将观后感记录下来，方便再次阅读。美中不足的是，故事开始后只能暂停却不能中断，即使关机，下次游戏也必须继续上次未读完的故事，略煞风景。

本作非常适合夜深人静时一个人游玩。游戏的主题曲《こころのしずく》曲调惟美，推荐给所有玩家朋友。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。





灵魂献祭

◆ACT◆SCEJ◆日版◆2013年3月7日

6月20日新增了两只DLC魔物，在此之前还更新1.21版本（165MB），该版本关闭了Facebook的投稿功能以及对部分内容作出了细节调整。

新魔物

インキュバス

解体报酬	猥绘师の绘具
弱点属性	无
可解体部位	肚子部位的防护层（倒地时才会出现）、双眼部位

攻击方式

属性画笔

抛出与颜色对应的各种属性魔法攻击远处的玩家，抛出的颜料移动速度较慢，落地后会形成一个攻击范围很小的属性魔法，一般来说很难被这招打中，其血量较少时这招的持续时间会延长。

冰面冲撞

该魔物的招牌攻击方式，首先会在地面形成一条冰面，该冰面会追击玩家，速度较快，带攻击判定，被命中后还会陷入冻结状态。然后魔物会沿着冰面滑动进行冲撞，如果玩家被冻结的话就会被这个后续招式打中。如果此时魔物离玩家较近的话，接下来的攻击方式一般为旋转攻击。

旋转攻击

旋转着追击玩家，移动速度一般，持续时间也一般，且此招可以用盾防御，威胁不大。

画卷召唤

拿出画有小型魔物的画卷，一段时间后画卷上的小型魔物就会出现。

画卷炸弹

拿出会发光的画卷，一段时间后爆炸，波及的范围不算小，远离炸弹即可。

战法要点

冰面冲撞是这个魔物最具威胁的攻击方式，只要避开这招基本就没多大威胁了。冰面形成时是有一定追向性的，并且冰面形成的速度很快，距离较近的话不容易躲开，一旦被这招命中后接下来的冲撞





基本也就是必中的，魔腕在高难度任务下中这招非死即伤。最有效的方法就是远离BOSS或者卡视角，这样不但可以躲过致命攻击，还可以趁魔物滑行的时候进行攻击。而且在离魔物较远的时候它有很大几率使用旋转攻击，用盾防御后也有一段安全的反击时间，并且可以趁机破坏肚子部位的防护层。

レプラコーン

解体报酬	靴职人の槌片
弱点属性	无
可解体部位	双锤、穿在矮人身上的皮鞋、帽子

攻击方式

跳锤

跳起来朝着玩家方向重重锤下，攻击高且范围较大，锤击时附带地震效果，在白圈范围内会受到该效果影响短时间无法行动。建议看到其跃起后就往它身后跑并及时使用翻滚躲避。

前冲锤击

有较明显的准备动作，前冲距离不算远，看到这招的准备动作时就往其身后跑，待其转向并前冲时候绕开即可，还可以趁机进行反击。

原地锤击

左右锤击地面，同时天上会掉落巨大皮靴攻击玩家，远离魔物的同时积极跑动就能避免受伤。

蓄力锤击

蓄力后猛锤地面，捶地后会追加扔出三个槌子攻击前方扇形范围内的玩家，建议看到魔物蓄力后立即往其侧面或后方位置移动。

解体攻击

三人原地解体，朝着自身三个方向压砸并攻击。此招发动速度快，准备动作不明显，近战时建议不要贪刀，平时远离该魔物，找准空隙再攻击就不会被这招打到。

旋转

自身旋转并追着玩家攻击，这招移动速度快，但不会刻意追击玩家，无规律的移动方式让人很头疼，建议背靠版边或墙壁用盾防御，成功防御后敌人会出现倒地硬直。

大压杀

三人原地解体后背靠背形成一个圆形的攻击范围起跳压砸玩家（有时候会原地捶地后再起跳），一般会连续压砸三次。此招攻击力高且攻击范围较大，起跳到落地的持续时间较短，一般来说看到魔物起跳后就要准备翻滚进行躲避了。魔物血量较少时会出现连续压砸六次的情况。

战法要点



这个家伙和之前的DLC魔物“矮人”的打法类似，依旧是趁着用盾防御其旋转攻击后造成的硬直时间进行强力输出。新增的攻击方式大压杀发动速度较快，需要熟悉魔物落地的时间点并及时躲避，只要能完美应对这招，那么这个魔物打起来就比较轻松了。





墨西哥英雄大混战



◆ACT◆Drink Box◆港版◆2013年4月17日

人物Skeleton

特点： 无限使用技能，但是击败敌人后无法回血。



人物Juanita

特点： 强力的击打能力，但是翻滚距离缩短。



人物Pollo Luchador

特点： 超强的回复能力，耐力回复值变得缓慢。



人物Tostada

特点： 空中攻击能力超高，翻滚距离长，很强力的角色。





Which came first?



铜杯

取得条件： 选择Pollo Luchador，滑动屏幕变身成鸡蛋。



I feel empty inside



铜杯

取得条件： 选择Skeleton Lunchador打败一波敌人后回复体力。

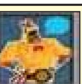


Bag o’ bricks



铜杯

取得条件： 选择Juanita或者Tostado，打击敌人并用△键抓住敌人将其弹飞。



GREETINGS，FELLOW CHICKEN

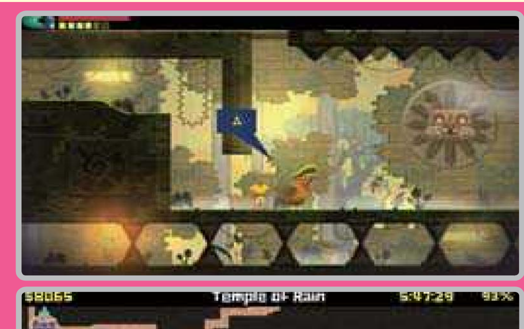


银杯

取得条件： 选择Pollo Luchador，与流程里的4只大鸡对话，四只鸡的具体位置如下：



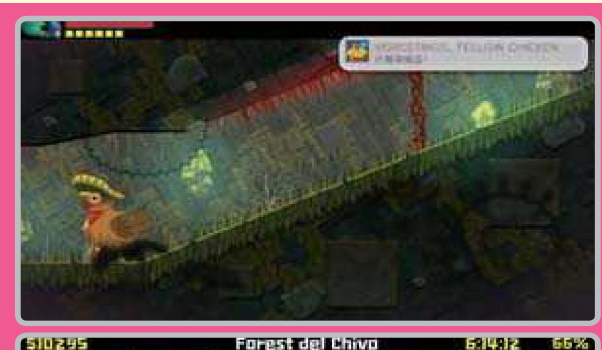
















Heroine-ism



银杯

取得条件： 选择Juanita，再次打败最终BOSS，即便是高难度下，打败最终BOSS也不是难事。

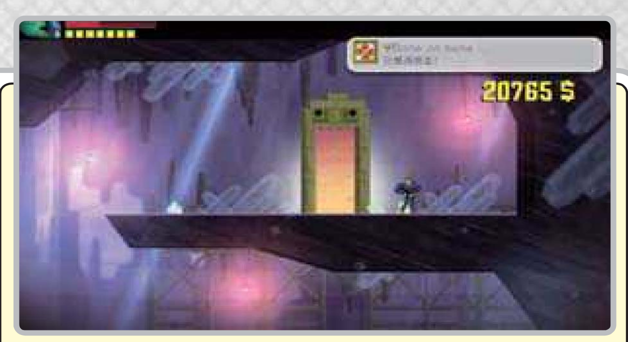


Bone on bone



金杯

取得条件： 取得方法：本次DLC最难的一个奖



杯，选择Skeleton Luchador通过La Caverna del Pollo的斗技场最后一层，强烈建议在收集全部心之碎片在普通难度下挑战。根据奖杯要求，前20层都可以用其他服装解决，最后10层打法如下：

1.基本没有难度，只有一个敌人，多利用翻滚解决。

2.两个杂兵的机动性非常强，推荐之后解决，优先击溃所有自爆兵，而两个黄色的杂兵多找到机会并利用↓+○与↑+○，无限连携屈死。

3.两个骷髅刀杂兵，先翻滚到一侧，用○击飞敌人，之后找准机会利用对应颜色技能破防。

4.两只飞龙和巨人杂兵，先跑到左边跳起来打两下并抓住后砸向另外一只，并找准巨人的空隙优先解决掉两只飞龙，千万别让巨人攻击到，不然损血会非常多。

5.暴风杂兵和两个投掷兵，先翻过到右侧并按△抓住敌人投掷到左侧，躲过旋风后优先击败投掷兵。

6.考验技巧的自爆兵，保护膜由红色、蓝色组成，没有任何难度。

7.进到这层后，跑到左边立刻按○，并联携击败锤子兵，接着○击败右边的一组敌人，可以最速无伤解决。

8.优先消灭二层的投掷兵，将其打到下层，多利用起跳跃↓+○解决，最后的骷髅刀杂兵可以慢慢搞定。

9.本层由3只风暴兵组成，而且分批次出来，所以一定不能拖，尽量保证不要让多个敌人同时在场，这样可大大降低死亡的风险。

10.最后的一层并不是很难，最好的方法就是利用○键的技能，找准机会破防盾牌兵，△键抓住敌人后将其扔到另一侧并优先消灭，最后要击败剩下的锤子兵就没什么难度了。



瓦尔哈拉骑士3

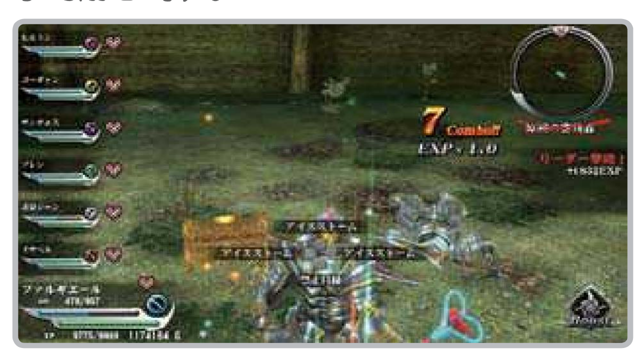


◆A・RPG◆Marvelous AQL◆日版◆2013年5月23日

隐藏职业

游戏在6月27日更新了1.02版本，打倒原初の树的强敌“原初の审判者”就有概率获得5个隐藏职业的职札。不过原初の审判者能力非常强，HP高达40000，想比较快速地将其打倒，笔者推荐使用强力的魔法职业シャ－マン，这个职业的魔法攻击力成长是全职业中最高的，再刷几百万将该职业的知力提升到500以上，配合高等级以及增

加魔法攻击力的被动技能和魔法攻击力一定时间上升的有利状态，使用ソウルレイン能够轻松打出5000左右的伤害（当然知力越高越好，本作中魔法攻击力和知力最高显示为999，但实际没有上限）。在伤害可以破5000的情况下，其他角色全员强化物理防御力和HP，全部装上具有吹飞效果的技能以及复活道具，回复职业装备死亡后自动复活一次的技能。在进入战斗前，全体都附加自动复活的状态，进入战斗后，主控シャ–マン往死里放魔法ソウルレイン，物理角色只要能让审判者倒地，8～9次攻击就能结束战斗。如果不幸被审判者的全体攻击击倒，等待同伴救助吧，复活后起来继续加魔法攻击力全力攻击。有时会遇到审判者连续释放全体攻击的情况，这个时候比较看运气，死了就读档重刷。5种高级职业中，推荐先刷最强的魔法技能职业アルケミスト，刷出后让シャ–マン学习魔法攻击力大幅上升的技能禁止目录以及单体冰属性魔法アイスストーム，再将其丢到副职业上，能立即提升1000～2000的伤害。审判者只会掉落lv255的金色宝箱，器用不够就强行开启，最多也就死一人而已。另外，打死审判者没有掉落宝箱的情况下，调查尸体超低概率可以得到幻之片手剑ヴァルハラソ–ド，该武器的攻击力和附加属性需要在鉴定后才能知晓，但一般都不会太低。最后要提醒大家的是，无论是各职业的职札还是片手剑，掉落的概率都超低，刷一天什么都不掉很正常，堪比当年《FFⅫ》的“最强の矛”以及国际版三神器的获得概率。想要刷的玩家请准备好足够的耐心和毅力以免发生摔机事件（一个单机游戏设定得和网游一样的掉落概率是考验玩家的耐心吗）。



隐藏职业转职道具获得方法

转职道具名称	效果	获得方法
传说の勇者の职札	隐藏职业传说の勇者转职道具	打倒原初の树41界、52界的强敌原初の审判者超低概率掉落
バ–サ–カ–の职札	隐藏职业バ–サ–カ–转职道具	打倒原初の树5界、85界的强敌原初の审判者超低概率掉落
アルケミストの职札	隐藏职业アルケミスト转职道具	打倒原初の树22界、38界的强敌原初の审判者超低概率掉落
ナイトフィ–バ–の职札	隐藏职业ナイトフィ–バ–转职道具	打倒原初の树79界、95界的强敌原初の审判者超低概率掉落
フリ–マンの职札	隐藏职业フリ–マン转职道具	打倒原初の树11界、67界的强敌原初の审判者超低概率掉落

全隐藏职业一览

炼金术士（アルケミスト）

全职业中最强的魔法技能型职业，注意这里指的是技能型而不是基础能力，拥有最强的魔法攻击大幅上升以及大幅降低敌方能力的技能，可以极大地削弱敌人并增加我方的输出能力。魔法攻击技能中，单体冰属性魔法算是游戏中威力最高的单体魔法，蓄力后打出9999的伤害也不足为奇。两个被动技能的其中一个可以解除全体战斗不能状态并全回复HP，缺点是只能在大地图下使用，才能开花可以减少25%的SP消耗，多数是用来配合其他职业使用，特别是物理型职业。作为最强的技能型职业，该职业的缺点在于基础能力成长不高，魔法攻击力完全赶不上シャ–マン，而且技能中没有任何提升基础能力的被动技能，在实战中的输出能力并不是很好，加上学满该职业所需的SBP不高，因此推荐将其当作シャ–マン的辅助职业来培养，两者配合起来是本作中刷隐藏职业职札的极品组合。该职业的技能全学满可以获得贤者の证，大幅增加角色的魔法防御力，但不适合魔法职业使用，用来弥补魔法防御力低的物理角色比较好。



技能名称	习得所需SBP	消耗SP	效果
禁止目录	90	14	一定时间内自身的魔法攻击力大幅上升
魔法障蔽破坏	130	20	一定时间内敌方单体的魔法防御力大幅下降
破灭の波纹	195	30	解除敌方全体的辅助魔法效果
才能开花	500	0	自身消耗SP降低25%（被动技能）
轮回转生	1100	225	解除全体战斗不能状态并全回复HP，只能在非战斗状态下使用（队伍技能）
究极退化	130	20	一定时间内敌方单体的打击、射击攻击力大幅下降
绝望の旋律	130	20	一定时间内敌方单体的物理防御力大幅下降
ファイアストーム	150	15	对敌方单体的炎属性魔法攻击，可以通过咏唱来增加威力
アイスストーム	225	30	对敌方单体的冰属性魔法攻击，可以通过咏唱来增加威力
ウィンドストーム	450	45	对敌全体的风属性魔法攻击，可以通过咏唱来增加威力
贤人の证	0	0	习得除该技能外的所有技能后自动获得，魔法防御力上升150（被动技能）

自由人（フリーマン）

如名字一样该职业的成长非常自由，基础能力成长没有太突出的方向，但由于只能使用片手剑，纵使有强大的技能支持也并不适合用来做主职业。技能设置方面，拥有大幅强化HP、SP和物理防御被动技，还具有干扰系的辅助技，降低敌人的SP并削减魔法防御，还可以短时间以物理防御降低为代价极大提升射击攻击力，综合这些特点，习得后用来作弓箭手、忍者或盗贼等职业的辅助职业都是不错的选择。装备弓箭后在后方快速释放辅助魔法，干扰并控制敌人后进行补刀、收尾的工作，SP减轻也能强化角色的持续作战能力。将该职业的技能全部学完后，可以获得全异常无效的超强力被动技能，用来应对本作中几场很强的主线BOSS战效果非常好，可惜以玩家能刷出该职札的实力，完虐这几个BOSS早已无压力，实际意义非常有限。最后建议想要培养自由人的玩家，多累积点SBP再进行转职，几个被动技能所需的SBP都很高。



技能名称	习得所需SBP	消耗SP	效果
メルトブレス	130	20	一定时间内敌方单体的HP徐徐下降
SP消费轻减	500	0	自身消耗SP降低25%（被动技能）
ダブルアップ	800	0	自身最大HP和SP各上升200（被动技能）
トリプルアップ	1200	0	自身最大HP和SP各上升300（被动技能）
ガードボルテージ	1600	0	自身最大HP上升300、物理防御上升100（被动技能）
オーバーダイブ	50	8	一定时间内自身的物理防御力中幅下降、射击攻击力大幅上升
パワフルブースト	65	10	一定时间内自身的物理防御力小幅下降、射击攻击力大幅上升
自己暗示	275	42	一定时间内自身的全基础能力中幅上升
ディスガード	65	10	一定时间内敌方单体的魔法防御力中幅下降
脱力	390	60	对敌方全体的SP伤害
自由の证	0	0	习得除该技能外的所有技能后自动获得，全异常状态无效化（被动技能）

狂热骑士（ナイトフィーバー）

狂热骑士是一个比较特殊的物理型职业，该职业的HP、物理攻防能力成长较高，可以使用的武器包括片手剑和拳套，两种武器的攻击力都不是很突出。技能方面，除了有吸引敌人火力的技能外，还拥有一定时间中幅度提升我方全员的物理攻击力，回复、解除我方异常状态等等，从这里看该职业比较倾向于辅助，与士兵较为相似。攻击技能也一样，两个物理攻击技能，可以较大概率吹飞敌人，保证队友的安全。该职业最具特点的地方在于可以释放一定时间内不



死的强力护身技，时间大概持续15秒左右，配合吸引火力的技能使用，能一定时间内极大增加我方全员的生存力。不过这招的缺点在于释放时间非常长，中途受到攻击会被强制终止，且必须耗光所有的SP，无敌状态下虽然不会死但HP会扣到1且受到攻击会硬直和倒地。想要使用这招的玩家，一定要装备回复SP的道具。狂热骑士被动技能中没有提升物理攻防能力的，靠自身成长会有点不够用，需要其他职业来弥补。最后要说的是，这个职业还可以走攻击路线，利用无敌的时间来进行15秒的快速输出，但效果不如走防御路线好，利用不死时间吸引火力并让敌人倒地，给同伴创造攻击机会是他战斗中比较常用的战术。

技能名称	习得所需SBP	消耗SP	效果
プラトニックバウ	45	8	一定时间内自身容易受到敌人的攻击
スポットライト	65	20	一定时间内我方单体容易受到敌人的攻击
バトルマ–チ	195	30	一定时间内我方全体打击、射击攻击力大幅上升
ハイテンション	455	1	使用后消耗剩余的所有SP，一定时间内自身不会进入战斗不能状态
ソウルボイス	390	75	我方全体异常状态全恢复
ダブルラリアット	390	50	对周围的敌人造成附带吹飞效果的大幅伤害（必须装备拳套）
タイガ–パンチ	455	37	对正面的所有敌人造成无视防御、附带吹飞效果的大幅伤害（必须装备拳套）
ハイエイド	150	15	我方单体HP回复，可以通过蓄力来增加回复量
シンガ–ソウル	600	0	自身最大SP上升200、体力上升10、知力上升10（被动技能）
最大HP上升600	1200	0	自身最大HP上升600（被动技能）
名ダンサ–の证	0	0	习得除该技能外的所有技能后自动获得，自身最大HP上升500、最大SP上升1000（被动技能）

狂战士（バ–サ–カ–）

全职业中最强的物理攻击型职业，物理攻击、HP和物理防御力成长极高，但其他能力就差强人意了。狂战士可以使用提升自身攻击力，以及吸收HP和SP等辅助技能，还拥有全职业中惟一一个可以让全员HP徐徐回复的技能，加上自身的高成长和被动技能，存活和抗打击能力可见一般，只要不是遇到强力的魔法职业，基本不会有太大危险。不屈の战士和ダ–クソウル是狂战士的招牌技能，前者低概率可以让伤害降为1点，后者在HP降低到10%以下时攻击可造成3倍以上的伤害，如果配合SP回复道具、狂热骑士的ハイテンション以及受到攻击不会硬直的技能，能够在短时间内处于不死的超强攻击状态，当然这样的代价也比较大，狂战士的两个攻击技能伤害都附带吹飞效果，有利有弊。想要让狂战士走猛攻路线的话，尽量提升角色的打击攻击力和HP，并搭配一些拥有不带吹飞效果的强力攻击技能职业，配合狂热骑士的不死技能，十来秒内可以造成惊人的输出效果。将狂战士的所有技能全部学会后，能够得到提升打击攻击力最强的技能百战练磨の证，当然该职业学满技能所需SBP点数不低就是了。



技能名称	习得所需SBP	消耗SP	效果
狂气	90	14	一定时间内打击、射击攻击力大幅上升
ソウルイ–タ–	195	20	吸收敌方单体的HP
ダ–クソウル	200	0	自身剩余HP在10%以下时，造成3倍以上的伤害（被动技能）
ディ–バジョック	390	45	吸收敌方单体的HP和SP
ダ–ジュボ–ル	315	30	对敌全体的麻痹状态攻击
不屈の战士	100	0	低概率受到的伤害降为1点（被动技能）
契の契	390	60	一定时间内我方全员HP徐徐回复
ギロチン	500	35	对正面所有敌人附带吹飞效果的特大伤害（必须装备双手剑）
ロ–ドオブロ–ド	3000	0	自身最大HP上升1500、重量限制上升10（被动技能）
ヘルベルト	335	25	对目标敌人造成特大伤害的同时附带吹飞周围敌人的效果（必须装备弓箭）
百战练磨の证	0	0	习得除该技能外的所有技能后自动获得，自身最大打击攻击力上升150（被动技能）

传说の勇者



物理型的万能职业，能力成长方面非常平衡，除了魔法防御力稍低外，基本没有任何弱点，片手、双手等强力武器都可以使用。勇者的物理防御堪比士兵，技能方面更是一应俱全，拥有最强的单体能力上升魔法，还能辅助我方全体，回复技能也是针对我方全体，虽然回复力不如魔法职业，但实战中使用效果并不弱。勇者的攻击技能伤害输出很可观，配合被动技能，无论是攻击、防御、存活以及辅助都能面面俱到。勇者最强的技能在于全技能习得后获得的勇气の证，相当于机器人的アルテマの证，大幅提升全能力，无论和哪个职业搭配效果都很出众，总体来说是一个比士兵更全面更强力的职业。当然相对地，该职业的培养难度是全职业中最高的，需要6300左右的SBP才能MASTER。



技能名称	习得所需SBP	消耗SP	效果
フォ–スソ–ド	130	20	一定时间内我方单体的打击和射击攻击力大幅上升
龙杀し	255	24	对正面所有敌人造成大幅伤害（必须装备双手剑）
超稲妻斩り	385	30	对正面所有敌人附带麻痹效果的大伤害（必须装备片手剑）
最大SP上升600	1200	0	自身最大SP上升600（被动技能）
ヒ–ロ–	2550	0	自身最大HP上升600、全部基础能力上升10（被动技能）
ナイツオブラ–ド	500	35	对正面所有敌人附带吹飞效果的特大伤害（必须装备片手剑）
マジカルソ–ド	90	14	一定时间内自身的魔法攻击力大幅上升
クリスタルガ–ド	400	60	一定时间内我方全体物理防御力和魔法防御力中幅上升
ハイエイドス	450	45	我方全体HP回复，可以通过蓄力来提升回复量
勇者构え	455	52	一定时间内战斗不能的情况下自动复活一次
勇气の证	0	0	习得除该技能外的所有技能后自动获得，自身全能力大幅上升（被动技能，打击、射击、魔法攻击力和物理、魔法防御力各上升50）

下载任务

任务名称	委托人	完成方法	报酬
三つ子ドラゴンの暴走（6月20日DLC）	ル–カス	前往盗贼の抜け道的脱却の关所区域自动触发剧情，连续进行3场龙系BOSS战，对手的HP在5000左右，难度不大，注意对手的吹飞攻击	ドラゴンスレイヤ–
最强クラン登场！（6月27日DLC）	アエ–ジュマ	前往贵族街的ゾラファミリ–房间内和ナタ–シャ对话接受任务，打倒对手的7人队，推荐用全体魔法攻击	メイデンクイ–ン



硬件短消息

栏目主持：乌冬　　文 钢琴

暑假大家是怎么过的呢？是出去旅游还是留在家中打游戏？有鉴于此，这次在介绍周边的挑选上扩大了幅度，不管你是室外派还是室内派都可以找到合适的，下面就一起来看一下吧。

3DS LL防水袋

品名	（3DS LL用）防水ケ-ス
出品	datel-japan
对应机种	3DS
官方价格	1500日元

已经进入社会的朋友们，你们是否觉得因为工作太繁忙令到原本已经不多的游戏时间急剧减少呢？于是，本着“人生苦短，及时行乐”的原则，datel-japan推出了3DS LL用防水袋，本品采用双重气密机构，真正做到滴水不漏，让各位可以在洗澡、游泳、雨中漫步等状态下抓紧时间继续拯救世界的伟业。







复古旅行风3DS LL收纳夹

品名	トランクケ-ス ダリア レッド
出品	CYBER
对应机种	3DS LL
官方价格	2480日元

出去旅游的朋友有没想过为自己的3DS LL也准备个旅行箱呢，那这款周边就再适合不过了。收纳夹外面是红色底黄色花边的皮质装饰层，采用了在欧洲相当流行的复古旅行箱的风格，内部有将3DS LL固定在夹里的机构，集美观、轻便、即开即用三个优点于一身。











CYBER扩展滑杆握把

品名	CYBER扩张ハンティングパッド
出品	CYBER
对应机种	3DS LL
官方价格	2400日元

继欧美周边商NYKO之后，CYBER是第二个公布第三方扩展滑杆握把的周边商，成品暂未出炉，目前只有概念图，CYBER称会和《怪物猎人4》同步上市。大家在看完产品说明后就会发现，这个滑杆是设置在扩展L键的头顶，也就是握把的左边，CYBER在宣传中还特意提到PSP时代猎人的“C手操作法”，用左手食指或者中指来控制都OK，咋看上去这个位置和角度的滑杆是有点怪，不过总比用已经是忙到不行的右手拇指来控制要强，而且比PSP的C手舒服；由于握把不需要在右边突出一大块来放滑杆，扩展LT和RT两个键为扳机型设计，可无障碍使用，接口方面除SD卡槽外所有接口都不影响，另外握把背后还有两个触控笔收纳槽。不过握把需要两节三号电池作为电源，可以说是惟一美中不足的地方。



3DS游戏金手指

品名	プロアクセーブ
出品	datel-japan
对应机种	3DS/3DS LL
官方价格	7329日元







datel-japan即将上市的金手指套件，和CYBER已经发售的基本一样，价钱同样贵，同样需要在网络连接状态下使用，不同的是，datel-japan的金手指貌似没有高级修改的功能。

《怪物猎人》烤肉架计时器

品名	モンスターハンター肉焼きタイマー
出品	Vertex
对应机种	-
官方价格	5480日元

在家里玩游戏玩到饿了想泡个泡面，但又怕打游戏忘了时间把面给泡烂了，那这款周边就正适合你了。这是一款以《怪物猎人》中的烤肉架来设计的计时器，时间有3分钟、5分钟和10分钟可选，当时间到了就会响起当烤出好肉时的音效等游戏中的声音，实用性和趣味性兼备。另外计时器还附赠一个凳子，不用时两件一套摆在一起当做摆设也是不错的。



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

今年暑假的游戏阵容可以说非常强大，无论3DS还是PSV都有相应的大作群，对于各位学生玩家来说是不用担心没游戏玩的，要担心的只有时间不够。好，下面来看看国内的电玩市场近况。

北京 德科

7月，游戏市场切换到了什么都好卖的暑期档，前阵子不断上涨的主机价格也在平稳后略有回落，一些断货的彩色系主机也重新变得货源充足起来，算是为暑期做足了准备。PSV黑色主机价格回到了1200元左右，一般来说配上8G存储卡和配件的话1500元足矣，这里对于想买较大容量存储卡的玩家提一个建议，如果想选择16G的存储卡的话，不如买两个8G，一来从价格上看，两个8G基本上只比一个16G略贵，随机购买的话一般都可以和商家商量优惠；二来因为PSN分区的关系，只使用一个港服或者日服都有一些不方便的地方，加上很多游戏的首发下载特典也要分区使用，所以从长远看买两个卡注册两个服还是有必要的。除了黑色主机，PSV的彩色主机中依然是白色价格最高，在1350元上下，而《讨鬼传》的限定版主机加上游戏的套装则是1800元，不过考虑到日文版《讨鬼传》不断降价以及下个月推出的中文版，性价比十分有限。

3DS LL方面日版的薄荷绿色终于大面积到货，价格在1280元，之前对这个颜色情有独钟的玩家可以出手了，另外神游主机出现了比较大幅度的降价，从原先的1600元一下子跌到了1300元甚至更低，但是因为任天堂在游戏软件方面对神游基本不作为，导致一些原本带着幻想（神游同步游戏或者破解）的玩家也远离了这款主机，之前传得神乎其神的gateway烧录卡也在发售日当天宣布无限期延，再加上3DS最近频繁更新的系统版本，想踏踏实实玩游戏的玩家们还是尽早从正了吧。





一年一度E3游戏大展悄悄地来了，正如它悄悄地走，今年索尼和微软终于肯把新主机搬出来战个痛快，比去年Wii U的独角戏有看头得多。掌机平台不是没有东西，纯粹是被新主机大战的硝烟给掩盖了，如果要为本届E3选一个最为悲剧的角色，那大概是非PSV莫属。索尼官方似乎在无意间已经把PSV当成是“手柄”一般的存在，和Wii U主机以及其平板手柄的关系类似，鉴于PSV在欧美市场的惨败，说实话这可能是个不错的点子，或多或少能带动销量，但玩家买不买帐就是另一回事了。

接着提一提日元汇率，在高速下滑几个月之后，现在有所回升，原因是日本政府在今年3月开始实施日元贬值来促进日本商品出口，在一个季度之后，日本GDP上升了3.1个百分点，对于日本目前的经济状态来说，3.1%已经是相当不俗的成绩，所以接下来日元的汇率可能会逐渐恢复到之前的水平。



下面看看缺席了一辑的最新广州掌机市场，由于汇率的影响，PSV日版机器价格有所回升，基本回到1300元的水平，港版除了白色版继续逆市（港版白色3G要价1600元），基本不变。虽然汇率回升，不过也有无视汇率的东西出现，《讨鬼传》PSV同捆限定版日版报1920元，而港版则是1980元，比日版略高。另外，现在有少部分大红色日版Wi-Fi无盒的PSV，配件齐全，就是没有包装盒（有关注日版主机是如何流入国内的朋友应该都知道原因），价格会比有包装的便宜100元左右，有兴趣的朋友可询问店员。

对比PSV，汇率对3DS LL造成的影响要大很多，这次日版3DS LL要比上次高200元，没有抄底的朋友真的是可惜了。除了主机，游戏也略有回升，但影响只局限于新游戏。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	1060	1260	880	40	60	100
北京	绿洲电玩	980	880	1280	820	70	110	170
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1080	1290	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	1000	1200	750	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1180	1350	850	70	95	170
广西南宁	光派电玩	1050	1050	1300	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1200	1320	95	160	295	470
北京	绿洲电玩	1180	1280	140	190	330	520
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	1300	100	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1200	1300	100	175	280	450
广西南宁	光派电玩	1320	1500	140	220	340	550

游戏文化频道

GAME CULTURE CHANNEL

《灵魂献祭》DLC人型魔物考据（二）

在上辑的“游戏文化频道”中，小编为大家介绍了人型魔物“杜拉汉”的详细考据，不知各位读者是否对其他魔物也感兴趣呢？在本辑的内容中，小编将再接再厉追加三个人型魔物的情报和考据，让大家能更进一步体验到这款作品的魅力。





在各种神话和传说中均有登场，身材矮小却擅长锻冶技术的妖精族。其中以北欧神话中登场的侏儒最为著名。另外童话《白雪公主》中的小矮人以及托尔金幻想小说《魔戒》中的矮人也非常有名。

魔物诞生秘话

by 下川宏辉（《灵魂献祭》导演）

矮人始终给人一种大酒量的印象。在《灵魂献祭》中我便着重强调了这个特征。这就是一直不干活，只顾饮酒的三人组实现了“想要一辈子喝酒”愿望后的最终姿态。那就是连自身都变成了酒与酒桶，看起来似乎还算是有些可爱的魔物。对于喜欢酒的玩家来说，会不会难以下手将它们献祭呢？

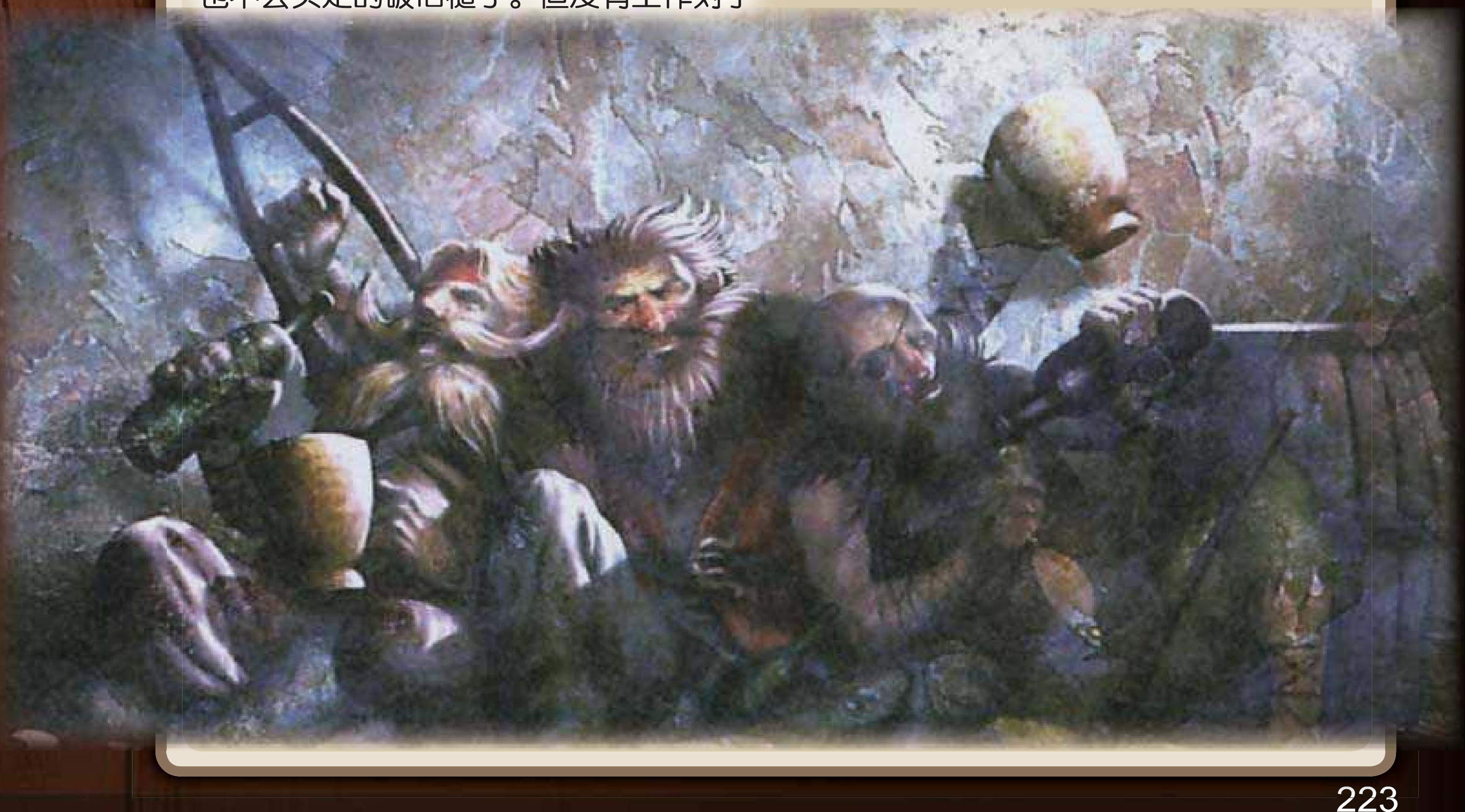
身体特征	外形如同套上酒桶的奇妙三人组。实际上酒桶也是身体的一部分，无法除下
	还是人类时，三人都是大酒鬼，因此获得了将自身的汗液转化为酒的特异体质
	酒桶是为了盛汗而固定起来的。三人原本都是在矿山劳作的矿工，因此武器依然是爱用的铁槌
行动倾向	战斗中也在饮酒，基本上一直处于酩酊大醉的状态
	醉得厉害时身体会发红，并开始撒酒疯，身为人类时低劣的酒品也被保留了下来
	会旋转着舞动金槌进行攻击，但头晕眼花的原因究竟是因为酒劲发作还是旋转过度则不得而知，老实说它们也完全不在意
其他	受到攻击后会失去平衡
	支撑在最下方的矮人虽然会忿忿不平自己挑了个烂差事，但一旦醉了也就不在乎了
	为了让自身的汗液变成酒，喜欢温暖的气候，这也是它们出没在沙漠箱舟诺亚的理由

矮人的背景

虽然说不上品行端正，但比起其他魔物化的人来说，经历的生活非常普通常见。果然“酒”中蕴含着让人疯狂的异样魔力吗？

◎名为德莱温德拉斯的男人

镇上有着名声不良的三人组。他们酷爱饮酒，但醉酒后会缠上其他客人，有时还会引起斗殴。但对于住民们对自己的恶评，他们却毫不在乎，只顾着整日醉酒，发着酒气冲天的牢骚……不知何时，他们已经被矿山老板给解雇，而手中只剩下谁也不会买走的破旧槌子。但没有工作对于他们来说也是幸福，因为这样就有更多的时间泡在酒里了。不过如今“幸福”的时光也即将结束，他们蜷缩在炽热夏日照射下的小巷子里，回想起来已经一周没有进食了。三人终于醒悟到，死亡正在慢慢降临。然后，不知是其中的哪一人轻声道：



——最后还想喝点酒啊。

刹那间，三人的脑海中同时出现了闪亮的“杯”之幻象，并传出了声音。“若能支付相应的代价，便实现你们的愿望。”于是三人榨干最后的力量，大声吼道“只要能喝酒，其他随你！”

他们的记忆于此刻中断了。等到再次睁开双眼的时候，他们口中满满都是酒的醇香。在酷暑烈日的照射下，他们的汗液流入口中，竟变为了酒的味道。这宛若梦境的现实令三人狂喜乱舞。为了得到更多的酒，他们找到酒馆后被丢弃的酒桶，并把其加工后牢牢套在自己的身体上，让汗液不会滴落在外。而当身体与酒桶已经完全融合之时，三人忽然惊觉：汗液生成的效率降低，以及自己的身体已经瘦小了好几圈！看来酒似乎是从三人的身体中“榨”出来的。恐惧再次降临到三人头上。但这恐惧却不是对于自己身体的消耗，而是来源于“身体消失后，再也不能喝酒”的恐惧，这对他们来说可比死更难受。他们思索着，除了自己身体以外的物质能不能造出酒来呢？于是他们抓了一个路人，将他的身体强行塞进了自己身上的酒桶中……瞬间，香醇的酒便出现在了酒桶里！当然，被塞进去的路人的下场自不用说了。

三人脸上浮现出满脸的微笑，以后再也不用担心没有造酒的原料了，因为在街上“原料”要多少有多少。他们已经完全丧失了人类的理性，就连自身早已变为魔物也浑然不觉。今夜他们也会徘徊在街道上，仅仅为了获得下一桶酒。仅仅为此。

德莱温德拉斯的详尽资料

姓名	德莱温德拉斯（以及其他两人）
性别	男
年龄	40岁
出身	矿山街德贝尔古 ※游戏中未登场
职业	在矿山工作的矿工

经历

※德莱温德拉斯的经历

出生于矿山街道，小时候开始就做着采掘的工作，是天生的矿工。幼年期身体柔弱，但开始工作后立刻拥有了强健的体魄。不过对于学习非常不擅长，甚至到了看见数字就觉得头痛的地步。开始工作后不久，就被矿工头儿给灌了酒。一开始觉得味道苦涩，连一丝美味也感受不到。他第一次自发想要喝酒的日子，是初次被灌酒的两年后，教他喝酒的头儿死掉的那一天。为了排遣悲伤与寂寥，他和另外两名矿工一起痛饮一夜。意气相投的他们以后每日都聚在一起喝酒，对自己老婆则解释为“向死去的头儿敬酒”。就这样持续了十几年，他们的老婆早已生不出气来，完全放任了。他们在酒馆赊的酒账也让酒馆老板非常无奈。而三人上了岁数，体型发福以后，甚至开始翘工，从大白天就开始喝酒。

对工作的态度

年轻的时候没想太多，总之就是努力完成眼前的工作。在这个镇上出生的人大家都是这样，只要随大流就好了。第一次开始思考人生与工作，是他敬仰的头儿死掉的时候。一直在矿山里工作，从来没有离开过小镇，头儿的一生真的说得上幸福吗？他漠然地考虑着这些，并与意气相投的另外两人开始喝起酒来。十几年来他们一直一边喝酒一边谈论这个话题，却并没得出什么像样的答案。不管他们本人怎么想，矿山的工作始终是他们挣酒钱的惟一途径。

身体特征	年轻的时候身体健壮，对腕力很有自信。但自从酒量大增以来，时常处于酩酊大醉的状态，自满的腕力也无从谈起了
特技	手艺意外的不错，能够自己制作简单的装备品 一口气喝酒与赛酒量。甚至曾经喝光过店内所有的酒……
兴趣	酩酊大醉时跳起“裸舞”
习惯	没酒喝的时候手会发抖。喝醉的时候会发癫。翘工
喜欢的东西	对酒以外没有兴趣
讨厌的东西	酒醒后的头晕、工作、老婆

尊敬的人	以前教自己喝酒的头儿
讨厌的人	不会喝酒的人
喜欢的异性	静静为自己斟酒的人
不擅长对付的异性	像老婆一样唠唠叨叨的人
喜欢的食物	酒和下酒菜（三人喜好的酒各有不同）
不擅长的食物	蔬菜
喜欢的话	干杯、再来一杯
讨厌的话	打烊
人生方针	工作很辛苦，回家后老婆也是唠唠叨叨的。总之惟一的乐趣就是喝酒。如果酒能带上天国的话，就算死了也无所谓。甚至要是天国有漂亮的酒馆的话，一定会率先赴死。不过这些都是没有任何保障的臆想，因此还是在现实多喝一些酒更为重要
人生最高兴的事	喝到极少有机会接触到的珍贵的酒时
人生最讨厌的事	尊敬的头儿死去的时候

衔尾蛇

（ウロボロス）

神话中的衔尾蛇

吞噬自己尾部的蛇或龙，象征着死亡与再生，或是永远。衔尾蛇这一名称源出希腊神话，但在古埃及、阿兹台克和古代中国文明的传说中都能见到相关记载。

身高 12m

体重 15t



魔物诞生秘话

一般印象中的衔尾蛇都是吞噬自己尾部的蛇或龙的形象，据说这个姿态意味着“永远”与“不老不死”。而在《灵魂献祭》中，我将其设计为想要造出“永动机关”的学者。与雷云同化的灵魂从肉体中分离开来，以自身为动力。其姿态故意模仿了脱皮的蛇进行制作。剩下成为空壳的肉体，则将其口脚相连成为环形，设计成拥有耐久性的车轮。

身体特征	为了完成“永动马车”的设计，而将自身化为作为动力的雷云，车轮则由自己“曾经的肉身”加工而来。成为雷云是因为遭受雷击的影响。准确地说，是灵魂与雷云同化，脱离了肉身。找寻能够耐住雷之动力的车轮未果，却发现自己曾经的肉身刚好合适。于是将自己肉身的口部和脚部连接起来，做成了车轮
行动倾向	总而言之就是到处滚动，仿佛为了向他人展示自己能够“永动不息”
	想要停下它的行动是非常困难的。被人停住事关它的尊严，因此就算逞强也会继续滚动下去。由于自身化作了雷云，因此可以自由操控雷电。偶尔还会蹦到天上去，像真正的雷云一样从上空发动落雷攻击
其他	衰弱后车轮会解体。仔细观察能够看出车轮是由被拉长的人体构成的。它坚信这样就能永动不息，一直滚动下去，而且也正以自己的身体证实着自己的想法

衔尾蛇的背景

◎名为金摩尔的男人

出生环境并没有什么不幸要素。对他来说惟一的不幸，就是拥有能够理解并感受到人类极限的聪明才智。

这个男人充满了奇思妙想，并创造了很多用途莫名其妙的发明。同时拥有“天才”与“愚昧”两种性质的男人，看到“马车”时，萌生了奇妙的妄想。

没有马也能运动的车轮。自动运动的马车……

如果有这样的东西，那么世间一定会变得非常便利吧。对于常人来说这是不可想象的，但这个男人却非常认真。他不断重复着试验，但总是无法得到理想的成果。而当他看到水车和帆船时，忽然想到，是不是可以利用自然的力量呢?

男人选择了雷的力量。他确信以雷作为能源，能比风和水获得更多的能量。男人前往落雷频繁的地域，调查了雷的性质。当他得知雷容易集中到金属上这一特性之后，他穿上了金属铠甲，想要自己收集雷。

他辛辛苦苦等到落雷的时刻，也正如他的预料，一道闪电炸裂在他的身上。男人是“天才”，但同时也很“愚昧”，他在雷击下受了重伤。而他在濒死之刻，竟



然看到了不可思议的光景。白色的“杯”出现在他眼前，并传出了话语。

男人听着，并遵从了那些奇妙的话语。他的身体出现了变化。也许是受到了落雷的影响，男人的口中溢出了雷云，就像是灵魂脱离了躯体一样。

那姿态就像是蛇在脱皮一般。从口中溢出的雷云里，出现了男人的脸。这正是灵魂融于雷云的证据。男人现在成为了雷云本身。理所当然地，它现在可以自由自在地操作雷的力量。如此一来，天方夜谭的“永动车轮”似乎也可以实现了。

男人什么也不必做，它仅仅存在于该处，就能放出能量驱动车轮。但是雷的力量实在太强，普通的车轮强度无法承受。于是男人又开始寻找能够耐雷的素材。巧的是他找到了自己曾经脱离的肉体，并将其拉伸延长，将曾经的脚塞入曾经的口中，制造出了坚强的车轮。他对于自己曾经的肉体，根本没有任何留恋。就这样，男人实现了愿望，奇思妙想成为了现实，然而它自身也成为了奇妙的姿态。

但是男人并不讨厌自己现在的样子，反而因为自身成为了自己发明的一部分，而在心中某处暗暗窃喜。他今天也在四处不断滚动奔驰着。

金摩尔的详尽资料

姓名	金摩尔
性别	男
年龄	27岁
出身	大陆中部都市“亚乌古斯特”
职业	学生

出身地详细

教会的附属神学校经历了壮大的发展，不知何时起已经成为了不止神学，连教育本身都非常闻名的学校，甚至被评价为研究学问的最适之地。

由于起源是神学校，因此近半数的学生与教授都是圣职者。专攻神学的人最多，其次是法学和医学。研究其他分野的人大都被视作“怪人”，其中特别是与“魔法”相关的研究，被视为禁忌。

学生从年轻人到老人，从穷人到富人应有尽有。据说只要从学校毕业，就能获得贵族级别的待遇。因此不少人都将出人头地的梦想寄托于此。

对工作的态度

虽然专攻神学，但法学和医学的成绩也很好。曾经被誉为10年、甚至100年才出一个的天才。他经过了多次论证，最终得到了“人类无法证明神是否存在”的结论。神究竟是否存在，只有神自己知道。

讽刺的是，他的结论竟给自己带来了绝望。至今为止学到的知识，仅仅证明了这些知识全都没用。他放弃了神学，走上了独自的道路。只相信自己亲眼见到的事实，就是这个时候萌生的信念。

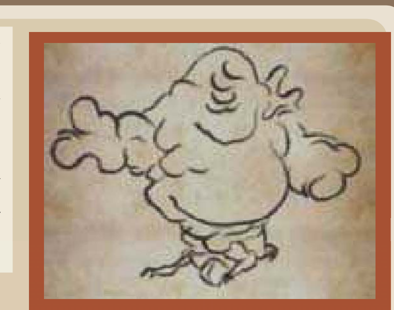
为了亲眼见一眼魔物，却落得被魔物袭击的下场。被魔法师搭救之后，开始对魔法这一现象产生兴趣。被称为怪人也是从这时候开始的。

身体特征	身高较高，但有些偏瘦。每天都只是坐在桌前却不会发胖，正是他相当用脑的证明
特技	背诵、论证、辩论。以及所有的学问
兴趣	由魔法知识诞生的发明（从未成功过）
习惯	思考整理不好时，会抓自己的头发
不擅长	视力不好。不擅长所有运动（无法期待成为战斗力）
喜欢的东西	书
讨厌的东西	运动身体
尊敬的人	尤里乌斯（第一个以罗姆鲁斯语言著有魔法相关书籍之人）
讨厌的人	盲目相信神的人
喜欢的异性	聪明的女性（就算比不上自己也行）
不擅长对付的异性	愚笨的女性
喜欢的食物	可以补充糖分的食物

不擅长的食物	认为只要遵循理论就必定能做出美味的食物。因此看不起做出难吃饭菜的人
喜欢的话	所有赛鲁特语言
讨厌的话	所有向神祈祷的语言
人生方针	不相信任何无法说明的东西
	一般来说，神是绝对的存在，魔法则被视为禁忌。但在他心目中却刚好相反，没有任何人亲眼看到过神，但自己却亲眼见识过魔法。对于他来说，魔法的可信度比神要高得多
	希望从理论上说明魔法的力量，并将其运用到社会生活中
人生最高兴的事	第一次亲眼看到魔法的瞬间
人生最讨厌的事	从理论上理解到无法证明神的存在的瞬间



主要在北欧神话中登场的一种妖精。有时候是长着浓密毛发的巨人，有时候又是小人，根据传说的地域不同，形态也有所区别。在幻想类作品中，通常描述特征为丑陋、怪力、智能低下、拥有再生能力。



身高 12.3m

体重 8t



巨怪是北欧神话中的一种妖精。一般被描述为“巨大而丑陋”的姿态，智能也不算高。对巨怪进行再创作时注意的要点，就在于如何创作出拥有《灵魂献祭》风格的“巨人”。在本作的世界观中，“欲望”是诞生魔物的重要因素。于是我们以“想要让自己表现得更加伟大”的人类的虚荣心为主题，再创作了巨怪。另外在北欧神话中，某些地域的传说中巨怪的背上是生有“瘤子”的。我们参考了这一点，将背上的瘤子设计为溢出的妄想，于是诞生了现在的巨怪形象。

身体特征	这个巨人拥有怪力和自我治愈能力，然而外貌丑陋，并散发着刺鼻的恶臭。这些都是由某个骑士所创造出的“弥天大谎”发展而来的。而现在爬在地上的那个骑士，就是那个大吹法螺的人。他从背后受到的致命伤中，让自己的妄想不断增大。由于始终不肯承认自己的谎言是虚构的，作为代价谎言受到了具现化。由于是出自妄想的魔物，躯体能够自在增大缩小，形状并不安定
行动倾向	巨人是骑士的妄想化为雾状具现而成的魔物。不仅仅停留于外观，就连动作也完全再现了骑士所吹的谎言。在骑士的妄想中，它应该是“山一样大的巨人”，因此直到现在巨怪也在不断膨胀中。当妄想超过容许范围之时，会从内部产生爆炸。这也可以看成是现实无法追上妄想的结果。爆炸时会将周围附近的东西卷入
其他	在妄想产生的巨怪下方，爬在地面的骑士就是生成魔物的本人。因为他的虚荣心，使得妄想能够作为现实一直存在。他通过背后的伤口，让妄想不断增大，同时消耗着大量的生命力，因此就连站起身来也办不到。由于为妄想中的巨人设定了栩栩如生的行动方式，结果他自身也被牵引着四处磕碰。现在也不清楚他自身是否还残留着意识。

巨怪的背景

◎名为亚迪昂的男人

仅仅一次的失败就大幅改变了他的人生……谎言癖虽说是他内心的软弱之处，但比起其他魔物来却没那么恶劣。他是被“杯”所拯救了吗？还是……

简直就是将“没落”一词描绘在画卷上一样的人生。这个骑士从前享誉盛名，受到人们的尊敬。这个被周围捧得高高在上的骑士，每当他变得更有名的时候，就逐渐开始忘记年轻时拥有的，名为谦虚和努力拼搏精神。仅仅一次败仗，就让他失去了至今为止的地位。他从战地上拼了老命逃回来，抛下了他的战友们……

他一个人逃回来之后，就有了“胆小鬼”这样的风评开始流传。骑士的评判如同虚幻般一落千丈，没过多久，就没有任何人在乎他了。骑士失去了一切，但惟独留下了一样东西，那就是他傲慢的自尊心。他现在靠着过去的荣耀而活着。当年英勇的事迹似乎能够消除现在落魄的事实。只有在他讲述过去的荣光事迹时，周围群众的眼神才会为之一变，并称赞他的英勇，就像以前那样。尝到甜头的骑士，将自己的回忆不断进行夸张。由他口中讲述的英勇事迹，已经到达了妄想的领域。不知道何时，虚荣心已经取代了自尊心。骑士最为精彩的谎言，是“战胜了山一样



的巨人”的故事。他对妄想中的魔物赋予了尽他所能想象的凶恶性，以此来衬托出战胜了魔物的自己的强大。那个巨人似乎拥有怪力和自我治愈能力，然而外貌丑陋，并散发着刺鼻的恶臭。骑士吹嘘着他的武勇传，渐渐开始欺骗和威胁他人。听到他的故事后，人们瞧向他的目光渐渐混杂着佩服与恐惧。而骑士的法螺越吹越大，甚至自己也开始分不清谎言与现实的区别。

去往乡下以后，这些谎言更能发挥效果，说穿了就是乡下比起城镇来，没见过世面的人更多。骑士居住在了某个村庄里，靠着弥天大谎恐吓村民，过着无法无天的生活。除去他过往的威名外，他已经跟街边作恶的流氓没有了任何区别。村民们在百般困扰之后，最终在附近的城镇雇佣了保镖。强大的保镖来到了骑士面前，骑士想靠着一直以来的谎言吓唬他，但对于真正的强者却没有任何效果。世上怎可能有这样的怪物？保镖看破了骑士的谎言。骑士如果在此时承认他说谎，那才真正就跟街边的流氓没有区别了。他转身想逃，却被一剑砍伤背部，陷入濒死的状态。

朦胧间……他看到了不可思议的景象：白色的“杯”漂浮在空中，对他言道，如果愿意付出牺牲，谎言也能成为现实。骑士遵从了“杯”的提议，背上的伤口中长出了一个“瘤子”，然后越变越大，简直就像骑士的谎言以惊人之势冲破肉体现世一般。然后“瘤子”的外观逐渐变为了“人的上半身”，那巨大的人影拥有怪力和自我治愈能力，然而外貌丑陋，并散发着刺鼻的恶臭——简直就跟骑士口中的巨人一模一样！

当骑士亲眼看到自己的谎言成真时，他才领悟到自己的谎言早已膨胀得不受自己的控制了。生长在骑士背上的巨人，不由分说地蹂躏了村庄。骑士也深切地感受到，将谎言化为现实要付出极大的劳力。为了维持“谎言的巨人”，他必须持续不断地大量提供自己的生命力，甚至令他自身无法站立。而这个将谎言化为现实的男人，在谎言成真的瞬间，自己也无法再作为人类生存下去。他化为背上生有巨人的怪物，如今不知徘徊在何方……

亚迪昂的详尽资料

姓名	亚迪昂
性别	男
年龄	38岁
出身	大陆北部街道“贝尔古弗尔库”
职业	骑士团将军

经历

在名为“贝尔古弗尔库”的都市中，作为领主的二儿子诞生。“巨人歼灭者”的末裔在这个都市中有着特别的意义，亚迪昂本人也非常理解这一点。他小时候有一次没带护卫在街上走，被醉汉纠缠。对方不断找茬，甚至想要出手揍他，一搞不好就会受重伤吧。然而当他报出自己是“巨人歼灭者”的末裔时，对方立刻五体投地，流着泪请求他的宽恕。自那个时候起他就领悟到人类对于这类神话和头衔的敬畏……领地的继承权在亚迪昂的哥哥手里，亚迪昂则获得了领主直属骑士团将军的地位。当他以将军之名闻名于世时，自尊心也极大地膨胀，性格变得傲慢起来。他无视王兄的劝告，远征敌国，却遭到敌人的反击。他抛下了部下，自己一个人逃了回来。而一直以来尊敬着他的人民也看不起他，开始骂他“胆小鬼”。最终身为领主的王兄也因为他给“巨人歼灭者”之名抹黑，而与他断绝了关系。

此后，他的人生一落千丈——

对工作的态度

作为将军，他的能力极高。

特别是用于提高团员士气的话术乃一绝。但扬名之后，他变得傲慢起来，听不进他人的话。以此为契机，最终他失去了所有的地位和立场。由于小时候一直被教导自己拥有“特别的血脉”，因此后来无法忍受周围蔑视的目光，离开了熟悉的土

地。对于不了解自己的人会虚张声势，述说自己以前的武勇传，并让人认为他只要有那个意思，就能立刻再次扬名于天下。之后他开始运用自己的话术大吹法螺，而越是吹得厉害，周围的听众也集结得越来越多。不知何时起，他只要一开口就会自然而然地进行夸张，然后慢慢将虚构的部分夸大，最终全部变成了谎言。

身体特征	以前非常强壮，擅长剑技和武术。但他的话术却比这些更为出色，而当他只靠话术来蒙蔽他人时，体魄也渐渐虚弱下来
特技	振奋团队的士气，夸张地讲故事，属于演讲一类的级别
兴趣	扩大自己的妄想
习惯	为了拔高自己而将故事夸张化 在妄想的时候会张大嘴巴
喜欢的东西	名声与赞扬
讨厌的东西	怜悯与蔑视
尊敬的人	初代领主
讨厌的人	态度急变中伤自己的人、断绝关系的哥哥（领主）
喜欢的异性	能让自己出风头的女人
不擅长对付的异性	多疑的女人
喜欢的食物	豪华的食物（现在吃不到了）
不擅长的食物	朴素的食物（讨厌因为没落而被人同情）
喜欢的话	“巨人歼灭者的末裔”
讨厌的话	胆小鬼、大骗子
人生方针	时常在考虑着“如何让自己看上去更加伟大”，认为这是立于人上所必需的能力。当他作为将军成功时，周围人都赞颂他“善于指挥他人”，但仅仅一次的失败就让这些赞誉变为了“精于利用他人”的蔑视。不承认自己已经没落，现在还在继续炫耀着自己
人生最高兴的事	被任命为骑士团将军的时候
人生最讨厌的事	被哥哥断绝关系的时候

力与美的经典瞬间

——游戏中的四种经典必杀技

文 koflover

对于大多数热血风格的动漫和游戏来说，魄力十足的必杀技是必不可少的构成要素，它在整部作品中能起到画龙点睛的效果，甚至能升华成为该作品的符号象征。借助剧情的烘托和华丽的画面表现，这些必杀技对于喜欢模仿的青少年来说具有无穷的吸引力，笔者就记得自己小时候一边高呼“天马流星拳”一边和小伙伴打闹的场景。这次就让我们以“必杀技”作为话题吧！

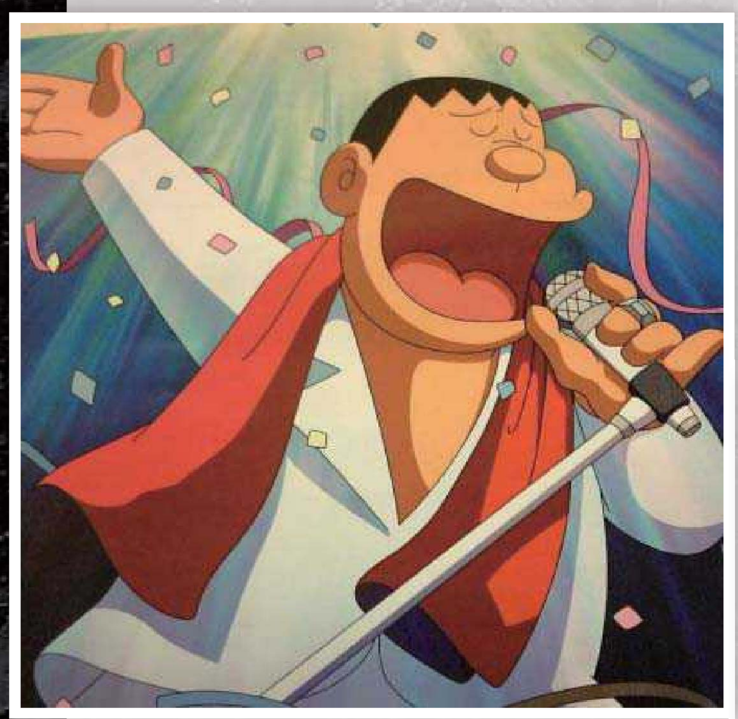
“必杀技（ひっさつわざ）”一词从字面意义上来说，可以解释为“必定击杀敌人的技巧”，大致相当于汉语中“绝招”的意思。虽然这个词不太符合汉语的表达习惯，但由于日本ACG文化已经深入人心，所以在非ACG领域也得到了广泛应用，就像“达人”、“萝莉”这些舶来语一样也逐渐被社会主流人士所接受。虽然“必杀技”一词听起来很是霸气，不过在大多数场合下，它都没能展现出“必杀”敌人的威力，对于弱小的杂鱼龙套还可以，遇到稍微强大一点的BOSS就派不上用场了。但这一点我们也不需要去担心，因为主角还能领悟威力更加强劲



▲相比起“必杀”敌人的目的，华丽的演出效果对于必杀技来说才是更重要的。

的“超必杀技”，一般都是在关键时刻才会出手，而且往往还会有漫长而复杂的演出效果。BOSS在这时候也会比较配合，在主角摆POSE和念台词期间只会傻傻站在原地，绝对不会干扰到主角的表演。因作品不同，“超必杀技”也会被其它的称呼所代替，比如究极奥义、一发逆转技、Final Attack等等，它们的性质基本都是一致的。

在茫茫多的动漫和游戏作品中，值得称道的必杀技实在是太多了，正所谓一千个人心中有一千个哈姆雷特，每个人心目中的最佳必杀技都是不同的。尽管萝卜白菜各有所爱，但经典的东西更容易得到大家的普遍认可，因为它们不仅仅代表着一个时代的最高水准，而且还承载了无数玩家的回忆。比如说FC时代的游戏BGM有很多都称得上是“神曲”，它们更容易引起玩家的共鸣，而次时代主机游戏的BGM还需要一定的时间积淀才行。另外，相比起动画中的经典必杀技，游戏中的经典必杀技具有更高的含金量。这是因为动画可以通过绚丽的画面和热血的台词来烘托气氛，从而增强必杀技的感染力；而早期的游戏在声光效果方面没有任何优势，能被玩家永远铭记的必杀技无疑是当之无愧的经典。



▲从某种意义上来说，技安的歌声也算是动漫史上的经典“必杀技”。

波动拳（はどうけん）

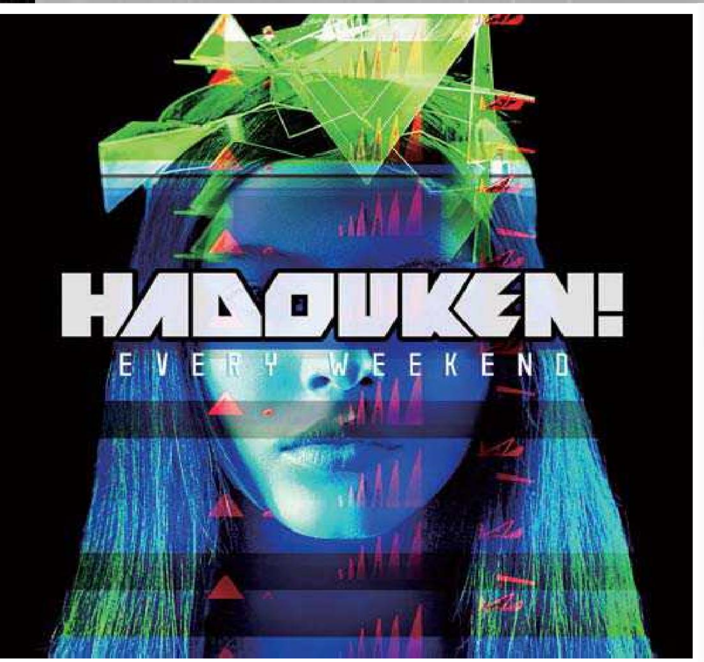
如果要评选游戏史上最经典的必杀技，相信大部分人都会毫不犹豫地选择波动拳。的确，波动拳不仅仅作为必杀技的名称，更意味着一个时代的象征。街机游戏曾是上世纪八九十年代日本游戏的缩影，也是不少国内玩家的“启蒙导师”；作为街机游戏扛鼎之作的“《街头霸王》系列”，最能代表该游戏本质的正是“波动拳”。由于这个原因，波动拳当之无愧成为了国民级必杀技，它不但风靡整个日本，也对全世界范围带来了深刻的影响。英国某流行乐队就以“波动拳（Hadouken！）”来命名，可见乐队成员都是不折不扣的街机狂热粉丝。在中国，波动拳的谐音“阿多根”堪称80后玩家的回忆，一边高喊“阿多根”一边和小伙伴打闹嬉戏的经历相信很多玩家都曾经历过。波动拳的名称来自于日本拳法（一种融合了空手道和柔道的实战徒手格斗流派）中的同名技，但无论是在姿态动作还是实际功效方面，游戏中的波动拳和现实都没有任何联系。不过据初代街霸制作人西山隆志透露，波动拳的设计灵感主要来自于上世纪70年代日本动画《宇宙战舰大和号》，大和号的著名武器“波动炮”正是波动拳的原型。另外，波动拳的花萼状手型可能是借鉴了《龙珠》中的著名必杀技“龟派气功（かめはめは）”，不过就威力来说龟派气功显然更胜



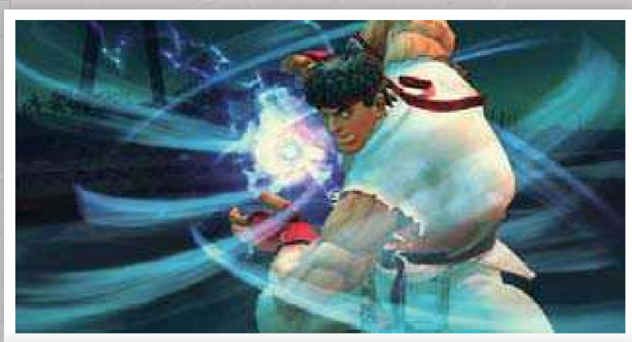
▲妹子这招波动拳的威力看起来十分惊人。

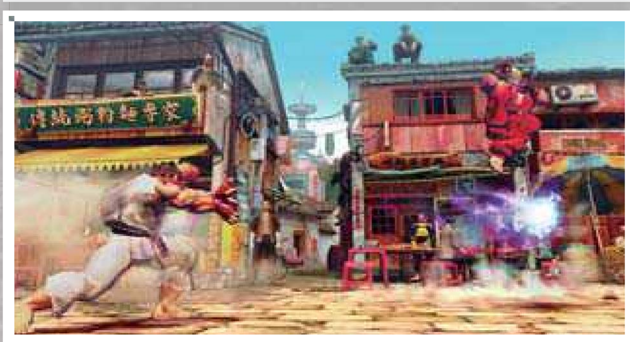


有别于自己过去的作品，他把原本空中飞行的气功波改成了贴地滑行的波浪状斗气，使用烈风拳时高高扬起单手的姿态相较于波动拳的花萼状手型，显得更加大开大阖。霸王翔吼拳（はおうしょうこうけん）的人气程度并不亚于波动拳，在“《龙虎之拳》系列”中，几乎占据大半个屏幕高度、威力足以两发毙命的霸王翔吼拳给当时的玩家带来了前所未有的压迫感，而且霸王翔吼拳的名



▲“波动拳！”乐队尽管成立不久，但已经积累了深厚的人气，这其中也许离不开波动拳本身的广告效应。





▲气势十足的波动拳至今令人回味无穷。

一筹。

作为格斗游戏甚至街机游戏史上最经典的必杀技，波动拳难免招致大批跟风模仿者。在上世纪90年代的2D格斗游戏中，唯有会气功波的角色才有资格成为主角，而波动拳的各类变种更是不计其数，玩家习惯将它们称为“飞行道具”。不过在这些波动拳的“山寨”版本中，也有一些创立了属于自己的独特风格，比如火引弹的我道拳，吉斯的烈风拳和坂崎良的霸王翔吼拳，它们在玩家心目中同样有着举足轻重的地位。我道拳（がどうけん）与波动拳的日文发音仅一字之差，可两者性能却有天壤之别，因为我道拳的射程极短，完全起不到气功波应有的远程牵制效果，它的出现纯粹是为了讽刺恶搞《龙虎之拳》中的虎煌拳，Capcom和SNK的恩怨由此可见一斑。烈风拳（则是“《饿狼传说》系列”的代表必杀技，由于该系列的创始人正是初代街霸之父西山隆志，为了





▲要跳过俗称“大火球”的霸王翔吼拳是比较困难的。





▲就帅气程度而言，烈风拳还是更胜波动拳一筹。

称相较于波动拳也更为霸气，很符合叛逆少年的口味。

除了格斗游戏领域之外，波动拳在RPG和ACT中也被广泛借鉴，但这里倒不是出于跟风的目的，而是为了向波动拳致敬。在RPG以及ARPG和SRPG这类游戏中，武僧类或徒手格斗系职业基本都拥有类似于波动拳的特技，原本是注重肉搏的近战职业因此也获得了远程攻击的能力。比如《勇者斗恶龙Ⅷ》中杨加斯的“真空波（しんくうは）”，就是一招强力的敌全体攻击技巧；《英雄联盟》中的盲僧李青则有一招



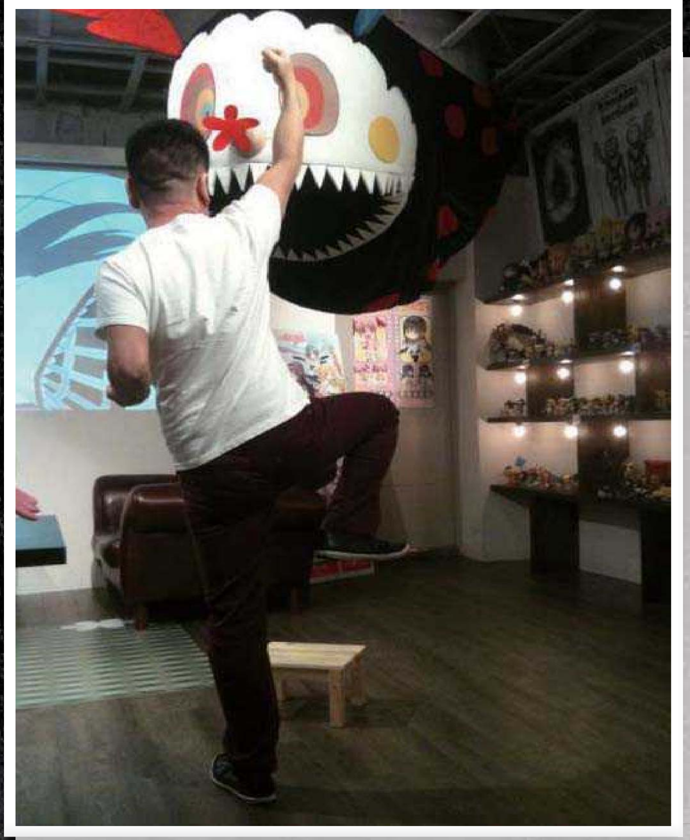
▲单手发波的盲僧李青颇有格斗家的风范。

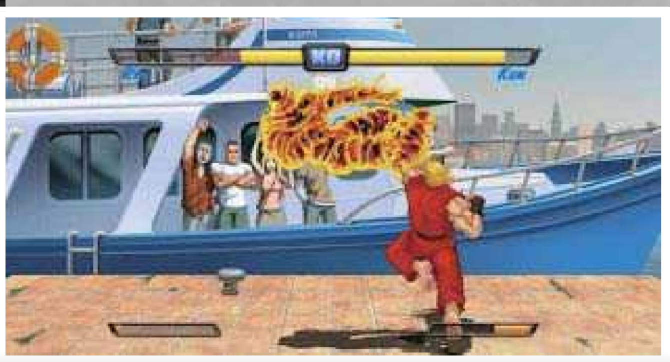
“天音波（Sonic Wave）”，虽然本身的威力不是很高，但命中目标后还可以追加特定攻击，颇有玩格斗游戏的感觉；《魔兽世界》武僧职业的 “真气爆裂”再现了波动拳的花萼状手型，除了杀伤敌人之外同时还可以治疗自己。在ACT中类似波动拳的必杀技也算是遍地开花，有部分游戏主要是为了还原动漫原作，还有些游戏则是把波动拳几乎原样照搬，比如Capcom本家的《洛克人X》系列，大杂烩横版动作网游《地下城与勇士》等等。

升龙拳（しょうりゅうけん）

升龙拳是仅次于波动拳的经典必杀技，它同样也是“《街头霸王》系列”的象征。在初代《街头霸王》中，一记升龙拳几乎可以扣掉敌人70%以上的体力，与“必定击杀敌人”的必杀技原意相符。虽然以后的升龙拳不再能够“一击必杀”，但它与波动拳堪称一对天作之合，先用波动拳逼迫对手跳起，再用升龙拳将其击落，这套经典的“波升战术”不但奠定了《街头霸王》系列的基调，同时也成为了大多数2D格斗游戏的标杆。与波动拳的谐音“阿多根”一样，许多80后玩家想必都会记得那沙哑而又充满魄力的“豪由根”。由于早期街机游戏只能用电子合成音效代替真人语音，所以玩家听到的声音与实际发音会存在一定偏差，除了“豪由根”以外，譬如“二百五（Perfect）”、“丁不烂鸡（Spinning Bird Kick）”、“泰哥萝卜汤（Tiger Uppercut）”这些段子都是当时不懂外语的玩家空耳得出的结果。如今游戏中的真人语音几乎可以当作外语听力素材，但“豪由根”所带来的那种乐趣却很难再找回来了。

与波动拳一样，升龙拳同样有大批跟风模仿者，在格斗游戏领域类似于升龙拳的必杀技比比皆是，就连《铁拳》、《死或生》这种3D格斗游戏也不例外。在很多玩家的口头表达中，习惯把这类具有瞬间无敌、对空性能优越且出招指令为“→↓↘+拳/脚”的必杀技直呼为“升龙”。许多游戏甚至干脆保留了“升龙”二字，如升龙脚、升龙斩、升龙打等等，目的自然也是为了向升龙







▲升龙拳姿势虽然不复杂，但要COS到神似的程度还是有难度的。

拳致敬。在Capcom近期格斗作品《Marvel VS Capcom 3》中，隆还新增了一招必杀技“波动升龙拳”，虽然这招的实用性不高，但却有足够的纪念意义。

其实说起“升龙”二字，不少玩家应该还会想到另一招著名必杀技“庐山升龙霸（ろざんしょうりゅうは）”，庐山升龙霸能使庐山瀑布逆流的特性很好的诠释了它的



▲升龙拳也是“《街头霸王》系列”乃至整个FTG领域的象征。



▲威力足以一击必杀的“灭绝切割”是不逊于升龙拳的经典必杀技。

对空技本质，相信对空无敌的升龙拳也会有逆流而上的类似能力。而看过《圣斗士星矢》原作的玩家一定都会记得，庐山升龙霸在发动之前会有一个单手下沉的破绽





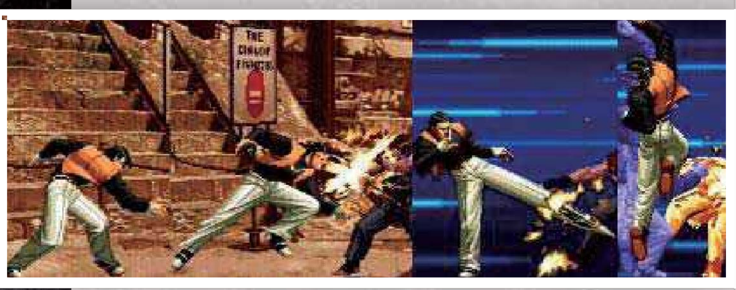
▲庐山升龙霸与升龙拳不仅动作相似，且神韵也同出一辙。

动作，我们再对照《街头霸王》中升龙拳的慢镜头回放，是不是也有类似动作呢？不过庐山升龙霸和升龙拳之间的微妙关系并没有相关的官方解释，只能留给玩家去猜测了。

龙虎乱舞（りゅうこらんぶ）

虽然Capcom和《街头霸王》开创了格斗游戏时代，但作为Capcom多年竞争对手的SNK，在该领域的贡献也同样功不可没。于《街头霸王2》一年后推出的《龙虎之拳》在游戏设定方面虽然有很大的致敬成分，但这款游戏所开创的“超必杀技”概念却从此改变了整个格斗领域的格局，甚至对RPG和ACT也带来了深远的影响。龙虎乱舞和之前提到的霸王翔吼拳，便是《龙虎之拳》中最具代表性的超必杀技。

如果说出招一板一眼的波动拳和升龙拳体现出的是一种“大巧不工”的自然美，那么龙虎乱舞所追求的就是华丽的极致。龙虎乱舞首先以一个高速突进状态接近敌人，再施展狂风暴雨般的连续攻击，攻击速度已经超过了玩家肉眼所能识别的程度，最后再以一记漂亮的终结技收尾。这种水银泻地般的流畅打击效果给玩家带来了极大的爽快感，相信很多玩家都有种想看慢镜头回放的愿望，甚至有玩家利用暂停和截图功能把每个动作一帧一帧保存下来，然后再去尽情回味一番。虽然龙虎乱舞的演出效果无比华丽，


▲龙虎乱舞开创了乱舞技的先河。

但它对技术的要求其实并不高，设计者只是把每一个普通拳脚攻击的动作按照合理的顺序组合起来，再以高速状态“播放”一遍就可以了，这有点像我们小时候玩过的“手翻书动画”有一些相似之处。龙虎乱舞究竟是哪位天才的灵感我们现在不得而知，但作为“乱舞技”鼻祖的龙虎乱舞必将在游戏史上书写下浓重的一笔。如今乱舞技被广泛应用于游戏、动画甚至是电影中，我们在欣赏这些华丽表演的同时，也请不要忘记龙虎乱舞在当年给我们带来的惊叹与感动。

就像波动拳和升龙拳那样，龙虎乱舞


▲乱舞技和手翻书动画一样，都利用了人类的视觉暂留效应。







▲乱舞技的高速突进动作相当富有美感。

也招来了大批模仿者，SNK自家和其他小厂的格斗游戏自不必说，就连一向自负高调的Capcom这次也不得不跟一次风，尝试在《街头霸王》系列中加入乱舞技的要素。在非格斗游戏领域，乱舞技的出现频率比起波动拳和升龙拳还有过之而无不及，比如《超级机器人大战》和“《真·三国无双》系列”就充斥了各种不同风格的乱舞技，“《鬼泣》系列”的爽快感有很大程度也是得益于乱舞技的魅力。

龙虎乱舞并不能代表乱舞技的全部，



▲乱舞技能将“一骑当千”的爽快感完美展现出来。

许多乱舞技也包含了不少独具匠心的设定，从而成为不亚于龙虎乱舞的经典。豪鬼的瞬狱杀（しゅんごくさつ）就是其中一例，当豪鬼接近敌人施展连续攻击时，整个画面被一团黑雾或是白光所覆盖，玩家只能看到拳脚相加时飞射四溅的火花，等到黑雾（白光）褪去后，对手已经倒地奄奄一息，而背对玩家的豪鬼身后的“天”字显得格外醒目。瞬狱杀的攻击方式永远是一个谜，因为设计者压根没有考虑过去如何设计这方面内容，但说是偷懒也好，故弄玄虚也罢，不见庐山真面目的瞬狱杀反倒留给大家更广阔的想象空间，这不得不说是个成功的设定。





▲有了“一瞬千击”的注释，瞬狱杀的攻击方式也就不是那么难以理解了。



▲瞬狱杀的终结动作往往成为玩家的恶搞对象。

为了进一步激励玩家去脑补，在《街头霸王4》中瞬狱杀的强化版“真·瞬狱杀”在攻击过程中还加入了“一瞬千击”的字样，看来是因为瞬狱杀的攻击速度远远超过了人类的视觉识别范围，难怪玩家除了一团黑雾（白光）和火花外，什么也没有看到。

除了瞬狱杀之外，由初代《铁拳》所开创的“按键型乱舞技”也是一朵奇葩。乱舞技中那目力所不能及的连续攻击足以令人大饱眼福，如果这些攻击是玩家一下下按出来的，又会是怎样的结果呢？显而易见，这一连串的按键顺序不但要求玩家有足够的手指灵活性，而且记忆力必须足够好才行，无论是《铁拳》系列中的“十连技”，还是《RB



▲利用团队组合攻击系统而构成的“按键型乱舞技”极大增强了《女神侧身像2》的可玩性。



饿狼传说》中吉斯的死亡咆哮，又或是《真人快打》中的乱舞终结技，为高手提供了一个展现个人技巧的绝佳舞台，但对于新手也如同噩梦一般。尽管复杂的按键指令并不是什么友好的设定，但“按键乱舞”的爽快感却毋庸置疑。部分ACT和RPG中也加入了这样的元素，比如《无双》的组合攻击，《怪物猎人》的派生连技，《女神侧身像2》的团队组合攻击等等，都属于这类范畴，但它们的按键指令不是很复杂，对玩家按键时机的要求也比较宽松，玩家稍加练习后即可轻松驾驭。

螺旋打桩 （スクリューパイルドライバー）

作为FTG史上资格最老的摔跤手，桑吉尔夫的成名必杀技“螺旋打桩”开创了摔投系必杀技的时代。相信只要见识过螺旋打桩的玩家就一定会对它留下极其深刻的印象，因为这招的攻击方式极其爽快（对对手而言是残忍），令人莫名地血脉贲张。体重达120kg的壮汉桑吉尔夫擒拿住对手后，并不是进行一记简单的抱摔，而是抱起对手后一跃数米之高，在空中做出一个连奥运会体





◀▲螺旋打桩是羞辱对手的绝佳手段，尤其在对付女性角色时尤为有效。

操运动员也无法完成的空中转体3600度，再以一个职业摔跤中经典的头部坐摔动作落地。考虑到《街头霸王》的对战场地不比体操表演时的软垫，以桑吉尔夫这庞大的体重和屁股先着地的姿势，从高空重重摔下来的话一定会摔的屁股开花。不过桑吉尔夫并不需要为这一点担心，因为他屁股下面还压着一个肉垫，落地时的冲击力都被这位肉垫的颈椎给全部吸收了。螺旋打桩除了给对手的颈椎造成极大损害以外，同时还给对手造成了极大的精神创伤。要知道被桑吉尔夫抱起来空中转体3600度，有恐高或晕机症状的人就已经丧失反抗能力了，又加上重重落地后自己的脸正好和桑吉尔夫汗淋淋的大屁股进行亲密接触，如果桑吉尔夫此时再送上一记香屁的话……

由于螺旋打桩所带来的巨大肉体和精神创伤，所以它在游戏中的威力也相当恐怖。在桑吉尔夫初次登场的《街头霸王2》中，只要三发螺旋打桩就可以将满血对手KO，尽管在之后的版本中螺旋打桩的威力有一定削弱，但依旧有着一锤定音的破坏力，甚至比某些角色超必杀技还要强。按道理说威力如此巨大的螺旋打桩似乎有破坏游戏平衡性之嫌，但考虑到螺旋打桩的指令输入较为复杂（摇杆一圈+拳），再加上必须接近对手才能生效，玩家如果没有一定操作水平的话就很难保证螺旋打桩的成功率。螺旋打桩这种“不出手则已，出手则要命”的思路被各个格斗游戏中的摔投系必杀技所继承，比如“《侍魂》系列”中服部半藏的百贯落、《KOF》中大门五郎的天地返和克拉克的阿根廷抱摔等等。另外，在“《高达对高达》系列”中，ZZ高达也能使用螺旋打



▲ZZ高达的螺旋打桩完全是为了向桑吉尔夫致敬。

桩，攻击方式与桑吉尔夫的原版一模一样。虽说ZZ高达这种高科技兵器在使用摔投技时看起来有些滑稽，但螺旋打桩毕竟是划时代的经典，一般玩家不但不会介意这种违和感，反而还会为螺旋打桩的回归而感动。

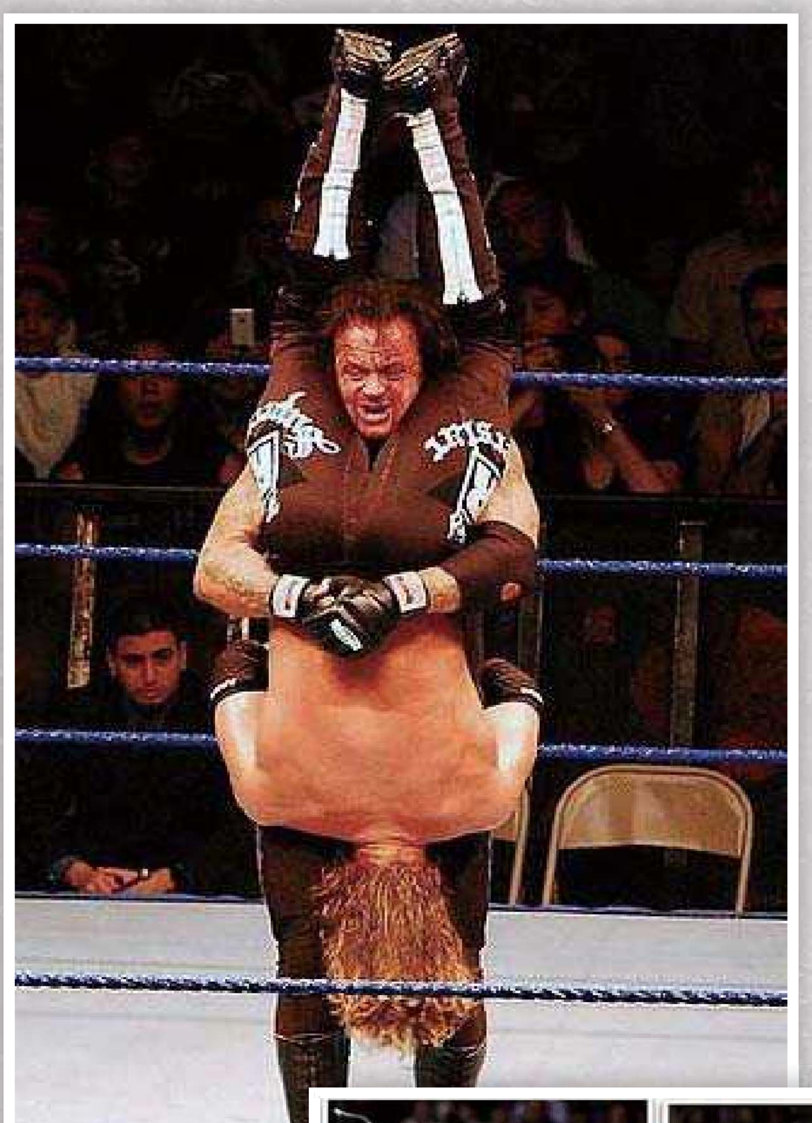
最后我们再来谈谈螺旋打桩的原型，也就是职业摔跤比赛中常见的头部坐摔（Pile Driver）。当对手体力不支几乎没有反抗能力的时候，摔跤手会选择这一招来作为终结技，由于它的观赏性很强（满足观众的虐待倾向），所以几十年以来都是摔跤舞台上为观众所喜闻乐见的招式。施展头部坐摔的选手首先需要将对手头部朝下悬挂在半空中，然后再猛力跳起并用双腿夹紧对手的头部，以跪姿或坐姿使其头部或颈椎重重砸向擂台地面，整个动作如同建筑施工时所用的打桩机一般，所以螺旋打桩这招必杀技也由此得名。其实螺旋打桩的日文名写成英文就是Screw Pile Driver，比通常的头部坐摔多出了空中螺旋转体动作。虽然头部坐摔没有螺旋



▲《真・三国无双6》中黄盖的“怀中抱妹杀”的猥琐程度远在螺旋打桩之上。



▲注意被头部坐摔的选手的保护动作。

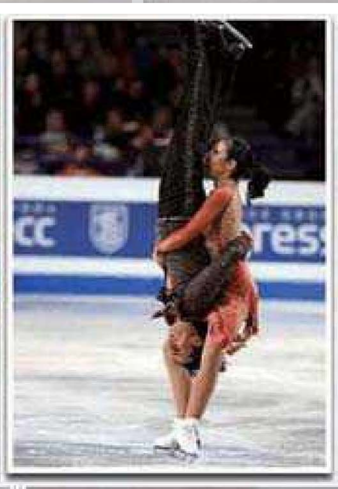


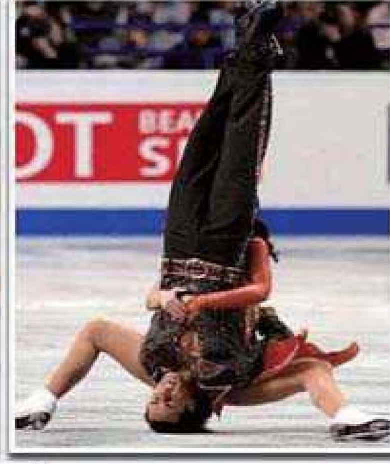
手，所以往往会点到即止，而且对手在被擒拿的时候也会有意做好保护动作，彼此也算有所默契。头部坐摔是很多明星摔跤选手的成名必杀技，比如“送葬者”Undertaker的墓碑打桩（Tombstone Pile Driver），铃木实（Suzuki Minoru）的摇篮打桩（Cradle Pile Driver）等等。

值得我们去回顾的经典必杀技实在太多太多，在短短一篇文章里很难面面俱到。之所以这些必杀技能成为经典，主要原因还是它承载了玩家的游戏人生，正所谓“良久有回味，始觉甘如饴”，玩家越回味就越乐在其中。而新生代的游戏往往也善于运用这些经典，不但能唤起老玩家的共鸣，同时也能增加游戏的内涵积淀。

▲送葬者”的绰号正是由“墓碑打桩”这招必杀技而来。













►在花样滑冰场上如果不慎失误的话……

打桩那么夸张，但也能给对手的头部和颈椎造成极大的损伤，严重者甚至造成终生瘫痪。许多职业摔跤选手在使用头部坐摔仅仅是出于羞辱对手和取悦观众的目的，没有必要去痛下杀

栏目主持：半夏

动森村茶会

日本的夏日有个传统，大家围坐一起讲一些鬼故事，清凉一下。在这个炎炎夏日，我们的专栏也带大家清凉一下，一起体验一把《动森》中的鬼屋梦番地。

文 V_KIDS

红鞋子女孩的恶梦

在村内完成梦见馆建设后，就可以自由游览各种各样玩家上传的梦番地（也就是以梦境的形式到别人的村子里做客）。今天要为大家介绍在网上引起热议的梦番地——アイカ村（番地编号：2600-0218-7298）。



进入睡眠之后再醒来，虽然身下还是那张熟悉的床，但是这地面是怎么了！灰白色的地面带着黑色的点，跑起来仿佛这些线条都在蠕动的样子。难道是错觉么？不管了，继续往前走吧。



在地图的指引下，来到第一间房子前。地面长满康乃馨，两种不同的颜色代表着父亲和母亲。穿着红色圣诞装的第一位主人就在我背后，和她聊了一下我便进入了屋子。

在房子的大厅，看到装束与门口的主人一模一样的人偶。大概是在为她庆祝生日，我也坐在凳子上感受喜悦的气氛。可惜里面那间屋子被黄色柜子挡住了，不知道里面会是怎么样的呢？



走上楼梯来到上层，映入眼帘的是三幅画。第一张看身材应该是主人的自画像吧。第二幅主人换上了红色的服装，父母牵着她很开心的样子。那么第三幅一定就是他们家养的小狗。在三幅画旁边有一个与主人衣着一样的娃娃，这应该是小女孩最喜爱的洋娃娃吧。



第一间房子参观完，顺着路往下走。一路上并不太平，布满各种陷阱，还有低矮的灌木丛，挡住了人们的视线。笔者就一个不小心掉进了陷阱。



拍拍身上的泥土，继续向前走来到了第二间房子。在这个不大的房子里，又会有什么惊喜呢？



进入大厅，地上摆了好多粉色的凳子，还有无数的黑色坐垫挡住了前进的道路。左边的音响放着诡异的音乐。不断重复的出口指示牌是什么意思，难道是要我快点逃脱么？第一层里侧的房间依然无法进入，里面到底隐藏着什么呢？带着好奇心，我决定继续探索其他房间。



来到了楼上的房间，苹果和男女以及邪恶的蛇，这一切不禁让我联想到了亚当和夏娃偷吃禁果的故事。这又与主人有着什么关系呢？



在这间屋子的的地下室呈现出一片欢快的景象。各色的娃娃代表着主人的同龄朋友吧。大家热热闹闹地开着派对，桌子

上摆满美味食物，房子里也笑容满溢。



从第二间房子出来，往下走就会来到一大片墓地。刚进来的时候我恰好带齐了工具，看着墓碑前后一个个坑位，不知道埋着什么呢？壮着胆子掏出小铲挖了下去。结果挖出了一个狗屋。狗屋？怎么好像在哪里见过呢？啊！不会是第一个房子里那幅画上面的小狗吧！那么墓地里就应该是小狗……我怯怯地把狗屋埋回原地，赶快逃离了这片区域。



谁知道越往后面走越是荒凉，路上长满了杂草，连树木也都枯萎了。远处传来潺潺的流水声，应该是后面的雕像发出来的吧。那么远也看不见雕像的表情，从我的背脊传来了一丝凉意。



不知不觉来到了第三间房子，破破烂烂的铁皮房，里面连灯都没有亮。门口摆着一个小袋子，捡起来发现是吹泡泡用具。吹个泡泡壮壮胆，默默地享受这短暂的安逸时光。





走进屋子，刚进去时眼睛没有适应房间的黑暗，“砰”的一下就撞到了什么，定睛一看，原来屋内摆满书柜。书柜的尽头还有那个见过的洋娃娃。但是，地上却摆着一把斧头！我在原地楞了几分钟，突然很害怕洋娃娃活过来拿着斧头向我袭来。



书柜的后面原来隐藏着很多小道，一边走着一边却传来了吱吱哑哑的声音，仿佛是门在不断地开关着，找了半天终于在



房子的角落头发现了这个声音的来源，刚刚诡异的声音正是这个小玩意发出的。由于房子坐落在海边，在这里能听到阵阵的海浪声，带来了一丝丝的寂寞与悲凉。

来到另一间房间，满屋的家具都画着小女孩的画像，有的还有全家福。房子黑漆漆的，中央的电视机虽然开着，却没有播放任何节目，只能看到满屏的雪花听到嘈杂的噪音。在电视机前我手随便一摸，妈呀，这软绵绵的是什么！等我回过神来，发现还是那个红色的洋娃娃。这次她正在看着电视机！一阵阵诡异袭来，我赶快逃离了房间。



逃到了这间房子的地下室，没想到又看到了这个这个娃娃。中央床上居然有犯罪现场最常看到的图案，这张床到底发生了什么事？



带着恐慌，我来到了第四间房子。还



是与前面的房子没有什么两样，可是路上却堆满了垃圾。

进入屋子，我发现主人竟然在这里。忙上去对话，没想到却是一堆乱码。在第一间屋子的时候还能正常交谈的主人，却在这里已经变得语无伦次了，她到底发生了什么？



屋里的摆设与第一间房子一模一样，只是地上散乱着各种各样的垃圾，肮脏不堪。这一次挡着里面房间的黄色柜子挪开了。我想，解开一切疑惑的钥匙可能就在前面。



里面的屋子里又见到了斧头、娃娃和主人公一样服装的玩偶，他们都被护栏围着，仿佛是被囚禁在某个监狱里。为什么要困住他们呢？



来到了上层，房间摆设依然与第一间房子完全一样。可是三幅画的某些地方却被涂黑了。刚才一幕幕情景在我脑海中闪过，我想到刚刚经过的墓地时，里面埋葬的是小狗。画中小狗已经被涂黑，也就是说被涂黑的部分是已经不存在这世上的。那么另一个被涂黑的是小女孩，也就是说她也已经去世了！但是旁边这个洋娃娃并没有消失，它与小女孩衣着一样，我大胆的猜测它就是她。也就是说，这个小女孩可能具有人格分裂。在某些时候就会化身为这个拿着斧头的恐怖洋娃娃。做了什么自己自然也不知道。可能连自己心爱的小狗也……再回想起亚当和夏娃的那个房间，如果真的是代表着父亲和母亲。那么偷食禁果带来的惩罚可能就是他们诞下的这个怪物！







想到这里，我飞速逃出第四间房子。可是故事并没有完结！沿着路上的脚印来到海边，在这里我发现了一对鞋子，红色的鞋子。我想可能是小女孩最后还是发现了自己的秘密，痛苦不能自拔于是选择了跳海自尽。在另一侧的沙滩上我发现了一个隐蔽的墓地，那里摆着小女孩爱吃的糖果和点心，这大概就是那个小女孩最后的归宿吧……



后记

这个恐怖系的梦番地非常早就很有名，大概是在去年的12月中下旬已经在网上引起大家的讨论。《动森》的发售日是在11月中旬。也就是说，作者用了一个月的时间就做出了这个有着完整故事情节的村庄。村庄里面许多要素都是非常常见的，例如美味果树树叶脱落后的树干、大量的杂草……但是将这些整合起来就成为恐怖风格最合适的背景植物。房屋内的家具大部分不是来自同一种风格，这些不同风格的家具放在这间房子里，却成为作者需要的风格。这是能不能做好自己的主题房间很重要的一点。大多数玩家喜欢收集同一系列的家具，摆在一起会有一种整齐的感觉。但是像这里的摆放方式，则需要作者天马行空的想象力。房屋内的地毯和壁纸很多也不是游戏内现成的，而是靠自己设计的。这是笔者第二次踏入这个村子，和第一次比依然感到很新鲜，还发现了许多细节。其实村子中还有更多的细节，推荐大家在晚上来这里冒险，也许会有不一般的收获哦。

《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付优厚稿酬。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

《偶像大师》必中宝签开抽了！

晓月 提供



相比A奖多出了一对翅膀，右眼俏皮地闭起，右手动作也跟A奖不太一样。



满面微笑的天海春香，造型还原了最终话令人印象深刻的舞台场面。



再现了千早飘洒的长发，左手搭在腰上的动作是其魅力点。

Banpresto的100%中奖率“一番宝签”又有新品发售，这次的题材是母公司NBGI旗下的知名模拟经营类游戏《偶像大师》，奖品共设9个等级，玩家每花800日元即可抽取一次。其中前4个奖项（S～D）分别是天海春香、如月千早、三浦梓和双海真美的PVC，其中S奖和A奖都是

天海春香，S奖的天海春香背上多出一对可爱的翅膀。这些PVC的尺寸比例和做工都是一致的，奖项高低基本按商品的稀有度排列。



C奖 三浦梓

短发版的三浦梓，虽然是团队中最为年长的成员，但将手放在嘴边的动作依然十分可爱。



D奖 双海真美

双胞胎之一的真美以手指嘴角的造型登场，将她与三浦梓放在一起，不仅是动作还是角色关系都能完美呼应。



E奖 原创海报（全2种）

绘着偶像全家福的原创海报，有Banpresto原版和签名版两种。



F奖 限定CD《YAYOI&YUKIHO COVER -SUMMER SONGS-》

只有该宝签才能抽中的特别CD，收录内容如下：

01.ドラマOP
02.ドラマ1
03.How do you do?
04.ドラマ2
05.夏祭り
06.ドラマED



F奖 限定CD《MAKOTO&HIBIKI COVER -SUMMER SONGS-》

收录内容如下：

01.ドラマOP
02.ドラマ1
03.シ－ズン・イン・ザ・サン
04.ドラマ2
05.少年时代
06.ドラマED



H奖

7名角色以7周年舞台演出服装亮相的可爱扭蛋。

G奖 长达1米的角色毛巾，共有12款。



《MH4》官方周边闪亮登场!

阿鲁 提供





▲3DS LL专用收纳包，包上的图案采用的是系列经典的图腾画。



▲不算太实用的8GB内存卡。

就在Capcom宣布《怪物猎人4》定于9月14日发售后不久，第一弹官方周边的消息也随之公布，这批周边包括印有《怪物猎人4》图案的3DS LL收纳包、印有《怪物猎人4》图案的8GB内存卡、《怪物猎人4》主题清洁布以及《怪物猎人4》主题支架，所有物品均可在e-Capcom商店购买。3DS LL专用收纳包规格为190mm×120mm×50mm，内部的口袋可容纳两张游戏卡带，这款收纳包的的售价为2520日元（折合人民币约156元）；内存卡表面使用了原创图案，虽然售价仅为2079日元（折合人民币约129元），但8GB的容量实在不够看；售价998日元（折合人民币约62元）的清洁布使用的图案为猎人与黑蚀龙的对峙，魄力十足，不过价格也很有“魄力”就是了；最后的支架非常赞，黑蚀龙的浮雕霸气外漏，2625日元（折合人民币约163元）也不算太贵，就算不拿来使用，放在家里收藏也十分吸引眼球。



▲时髦值跟价格成正比的清洁布。



▲就冲着霸气的外观也得来三套不是?



马修 提供



▲这次降价活动就是为了庆祝该款桌游发售。

这辑带来的是关于口袋妖怪图鉴相关的一些内容，嗯，不是我们玩《黑2·白2》游戏里面的那个，而是独立出来的软件啊、周边啊什么的。

首先是以前我们介绍的那个以卡片问答方式来游戏的桌游《口袋妖怪图鉴游戏 口袋马尼亚》发售了。

然后是为了庆祝这个图鉴相关的桌游发售，这款在e商店以付费下载方式销售的3DS平台的软件《口袋妖怪全国图鉴 专业版》在东京时间7月13日0点到24日9点59分这期间会进行20%的折扣销售，在原有1500日元的基础上再度降到1200日元，有兴趣的口袋玩家不妨下载一个。如今这款已经完全收录了649



▲相信很多玩家都很熟悉了的《口袋妖怪全国图鉴专业版》。

种精灵极其它们的各种形态的软件，可以从各个角度来观察精灵们在各个角度的细节设计，更可以通过AR识别来拍出各种有趣的照片。

而除了3DS版，该软件的iOS版本——《口袋妖怪全国图鉴 for iOS》也配合桌游版图鉴举行了限期而且限量降价活动，时间也是7月13日～24日，下载量则是前100万。该软件顾名思义就是对应iPhone、iTouch以及iPad了，而销售方式一直是将五作图鉴拆开来卖：伊宿图鉴是170日元，而关东、城都、芳缘、新奥四个地方的图鉴每个售价为500日元，也就说iOS版的原价合计总价为2170日元，比3DS版贵出不少，当然画面也比3DS版强大出许多。而此次降价活动中，伊宿图鉴直接降为免费，而其他四个地区的图鉴也由500日元减到350日元，总计1400日元，降价力度比3DS版还大，各位玩家想要在苹果的移动设备上来一款图鉴方便查阅的话更要抓紧了，这可仅有100万个优惠名额哦。


▲iOS版《口袋妖怪全国图鉴》的画面是相当赞的。

《海贼王》“海上餐厅巴拉蒂”现实版开业

乌冬 提供



以《海贼王》里的海上餐厅巴拉蒂为主题的现实版巴拉蒂于6月28日在东京台场富士电视台大楼七楼的屋顶庭院开放，27日开业典礼当天请来了动画中饰演路飞的声优田中真弓和乌索普的声优山口胜平作为嘉宾，为活动增色不少。

巴拉蒂是原作中山治在加入草帽一伙前作为副厨师长呆过的餐厅，专门为过往的船只提供美食，主厨是红脚哲普。现实版的巴拉蒂装潢按照原版的外观来设计外，天花板上绘有地图，柜台上也陈列了许多来自原作的珍稀食材模型，并且一进门就可以看到迎客的山治模型，还有在固定时间红脚哲普Coser也会登场，同时餐厅内还会播放山治和哲普的声音，将原作的世界观完全带到了餐厅里来。


▲端着美食出来迎接客人的山治。


▲天花板上的地图。


▲红脚哲普与蜗牛电话。

餐厅的料理都以原作东海篇里的名场面和角色为主题，抢先一步品尝了巴拉蒂的料理的田中和山口都对料理赞不绝口。并且和原作草帽一伙的冒险轨迹联动，餐厅的菜单几个月就会更新一次。

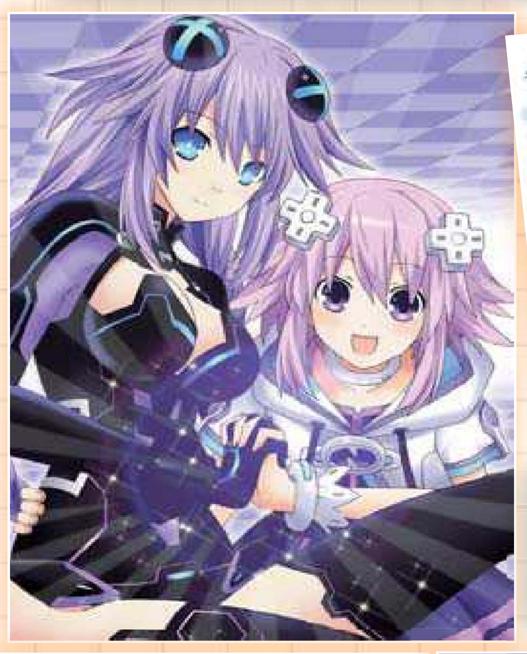

◀各种含有原作“捏他”的美食。


▶前排从左至右为松尾翠主播、田中真弓、山口胜平。

游戏美图秀

栏目主持
阿鲁

“《海王星》系列”是以“游戏主机拟人化”为卖点的作品，可爱的角色和她们变身后对应主机的女神形态是游戏的最大看点。虽然这次PSV平台的《神次元偶像 海王星PP》的游戏方式有别于家用机系列作品，但养成类加上舞台表演让女主角们的魅力不减反增，那么就借此机会放上该系列作品的相关美图与大家共赏。



酷洛洛：诶，真是除了大胸什么都看不到！

阿鲁：你要站在艺术的角度上去欣赏，这样你就能看到更多的东西。

白菜：左上还是有业界良心的。





半夏：这样的乱入真是够了，别人可是萌妹子！

白菜：总感觉她的下一个姿势是牙突。

阿鲁：要是真在寂静岭里遇到了这家伙，我绝对不跑。



酷洛洛：百合大好！《PP》里的妹妹真是各种治愈，我的嫁！
阿鲁：泥垢了，“游俏小筑”的妹纸正在召唤你。
白菜：SEGA、任天堂、微软和索尼四大家用机齐聚一堂，是只有梦中才能看到的景象。
阿鲁：为啥就只有世嘉你要用字母来表示？



梦幻方舟

法术系的定位是作为远程输出而存在的，拥有全职业最远的射程和6系共30种（EP2会扩充至36种）的多样化法术，可以针对敌人的弱点与弱属性进行针对性的打击。在杂兵歼灭这方面堪称全职业之冠，但是相对的，对没有弱点属性的BOSS较为苦手，这辑将为大家介绍一下目前较为常用的法术及用途。

注:以VH难度下，蓄力释放为标准，非蓄力一般威力会降至30%。

栏目主持：半夏

文：手残

火系

火球フォイエ

从施法者（导具）向目标发射一枚巨大的火球，并在飞行轨迹上留下多次爆炸。球本身接触目标会消失，但是如果利用TPS模式瞄准敌人之间的缝隙使其穿过便可以攻击到一条直线上的多数敌人。合理利用导具改变发射角度可以攻击一些难以攻击的目标，比如正面投掷导具穿透盾男的盾牌后，瞄准身体攻击可以打到其背后要害。

炎爆ラ–フォイエ

在目标地点发生一个小型爆破，威力跟火球十分近似，但是是直接在目标点引爆而没有飞行轨迹。因此也不会受障害物或是目标移动的影响，在锁定模式下可以稳定地提供输出，对于需要精确打击弱点的场合非常的实用。

炎浪サ–フォイエ

在施法者（或导具）的前方近距离产生一道自右向左的炎浪，火系最高伤法术。配合火专精天赋以及PP转换可以在短时间内高速连续释放，对弱火的敌人在短时间内造成巨大的伤害。无需瞄准，小范围爆炸可以自动寻找最先接触到的部位进行破坏，在弱点无法锁定的情况下有着很好的发挥。

电系

落雷ゾンデ

向目标降下一束雷电，对目标周围小范围造成伤害。作为雷系最主力的法术，其长距离的射程LV11以上的落雷配合雷系10级PP节约，仅消耗13点PP，在FO的施法蓄力回复和TE的PP高速回复之下，以最快速度连续JA可在蓄力时回复7点PP，使得实际上落雷每发仅消耗6点PP，逆转了法术系续航差的印象。同时其较高的伤害和从上往下判定易于攻击到许多怪的弱点的特性，更是提供了一电秒杀敌人的可能性。

电磁场ゾンディ–ル

以施法者（导具）为中心，产生一个能够吸附敌人的电磁场（对一些无法被强制移动的目标无效），持续3秒，用雷系法术向其造成伤害会失去吸引力而变为范围放电攻击。从出现以来便使得法术系清理杂兵的能力跃居首位，将以前的逐个击破敌人变为同时攻击复数敌人，效率得到了极大的提升。配合TE的领域扩张连发激活更是可以持续无差别输出。PSEB时效果非常好。

雷球サ-ゾンデ

向目标发射一颗雷球并粘附在目标点上（击中障碍会消失），用雷系法术对其造成伤害会激活球体，产生4次小范围电击（非蓄力时2回，伤害不会减少）。虽然不能用来做主力攻击手段，但是在对付一些落雷难以攻击到的目标弱点时（如流星锤独眼巨人的裆部），混合其他雷系法术使用会有非常优异的破坏效果。

风系

风刃ザン

以施法者（导具）为起点向目标同时发射3片具有贯穿能力的旋风刃，在飞行一定距离后会回旋飞向使用者，在旋回过程中能再度造成伤害。作为少有的贯穿系技能，在对付具有多个判定点的敌人时可以对每个判定点都造成一次伤害的特性使得伤害远高于面板数值，在开阔场地或是直线型通道都非常的好用。PP消耗低，施法速度快使得它在无差别清理杂兵的方面也有着突出的表现

罡风ラ-ザン

从目标脚下喷出一股强力的罡风将其吹起，威力一般但是与炎爆、光箭一样射程无限。是法术类里惟一拥有吹起能力的技能，因此往往不是用它来攻击敌人而是用来打断目标行动。在对付森林甲虫或是高机动飞行单位时可以将其动作强制中断。TimeAttack时利用这个法术吹起敌人攻击弱点或是远距离击破障碍物、打开关都非常的实用。

光系

光箭グランツ

在目标身边制造光之箭矢对其进行攻击，对敌单体造成5HIT伤害。虽然蓄力时间较长，但是与炎爆一样可以无视障碍物对锁定点精确攻击是最大的优点。较常用于远距离锁定黑暗种核心攻击。

光柱ラ-グランツ

以施法者（导具）为起点向目标方向充能后发射一条光之柱，对轨迹上的敌人造成最多次攻击。与视觉效果不同的是这个法术射程其实只有中等距离，但是判定的宽度却意外的大。相比光箭，较短的蓄力时间和较高的伤害，无需精确瞄准的特性使其更适合作为中~近距离群攻来使用。但反过来说也不易攻击到敌人的弱点。

暗系

暗球メギド

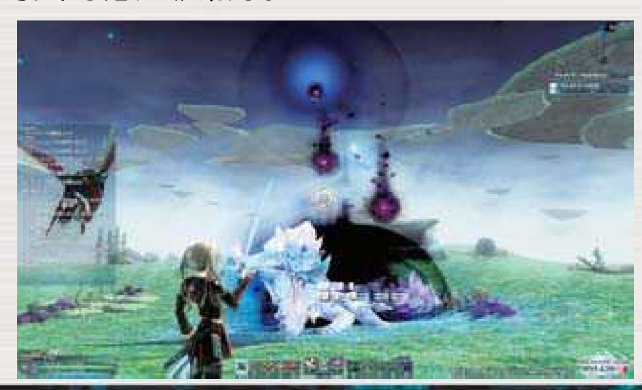
以施法者（导具）为起点向目标发射一颗暗之球体，在发射时有瞄准敌人的话会具有一定程度的追踪能力。球体会在接触地形障碍或是敌人时炸裂并造成一定范围的群体伤害，十分适合对付群体小型目标。近距离对准地面丢也可以当做大炮来使用。

三连暗球サ-メギド

以施法者（导具）为起点向目标发射三颗小型暗球，同样带有一定的追踪能力但是转向性能较弱，与暗球相比每发的威力大约只有其一半，但是在距离合适，三发全中的情况下威力十分的可观，属于暗系第二高伤法术。在对付远距离单体目标时较为好用，值得一提的是当贴近体积较大的敌人时可以使3发暗球零距离爆炸，论爆发力来说是暗系最高。

暗之雨ラ-メギド

以施法者（导具）为中心降下暗之球，对范围内造成10次攻击判定。全中的情况下是面板威力×2，论威力是暗系最高，但是其球体会落在范围内随机位置，难以全数击中，用它来精确攻击弱点也不太好用。但是在对伸缩龙，结晶龙这些大型目标时可以保证高命中率，可以非常轻松地附加上中毒异常，属于条件限定的情况下才能体现作用的强力法术，跟导具的相性非常好。





春暖花开的日子过去，算算又是夏季强档与各位FANS见面的时候了。7月新番中绝大部分是一季完结番，配合4月传承下来的几部半年番，相信能让FANS心满意足地进入10月。在着笔本辑“漫游”栏目时，大部分7月新番只播出了一话，白菜斗胆凭着这仅仅一话的内容，为大家做个简易的推荐介绍。当然，以下文字仅仅代表个人观点，大家做个参考也就是了，毕竟只凭一话的素质难免走眼，例如当年《濑户的花嫁》就是越来越好看的代表作，可是狠狠扇了刚看完第一话稍有弃番冲动的白菜一耳光。

POCKET HALO 光盘视频收录

首推强档

弹丸论破 希望学园与绝望高中生 The Animation（预定话数不明）

看点：声优、绝望感、各种杀人手法、悬疑推理。



作为一名掌机编辑，无论如何得先提到这个呢（笑）。

于2010年11月25日在PSP平台发售，开创出ACT与AVG相结合的崭新游戏类型，并以匪夷所思的出众剧本虏获玩家好感的原创作品《弹丸论破 希望学园与绝望高中生》，竟然迎来了动画化。故事讲述了以“超高校级的幸运”这一特殊才能进入英才学园就读的苗木诚，却发现自己与其他14名同学被囚禁在了学园之中。学院长黑白熊告诉他们，想要离开这里，就得自相残杀。充满猜忌、阴谋与绝望的校园故事就此展开。故事的剧本自不用说，游戏当初的声优阵容便非常豪华，绪方惠美、樱井孝宏、日笠阳子、石田彰、泽城美雪等大牌声优倾力加盟，如今迎来动画化后，原班人马献声使得本作作为声优番也拥有极高的吸引力。

已有入坑意向的读者或是原作游戏党接下来关心的想必是制作质量了。从第一话的放映来看，画面还原度堪称神级。动画班底很好地抓住了游戏原作的风格，从角色的姿势和分镜构图中，都能勾起玩家对游戏的回忆。日常部分的节奏也很流畅，



音乐照搬了不少游戏BGM（包括OP就直接拿游戏OP来用了），说是游戏自带的动画估计都没人怀疑。不过第一话仅仅发展到日常部分的前半，死亡情景和学级裁判部分的素质尚未知晓，特别是动画如何还原原作中学级裁判的感觉，是接下来最让人期待的部分。

本作的预定放映话数尚且不明，不过从游戏的长度和发展节奏来看，应该是12或13话。放映完毕后正好紧接10月10日PSV版《1+2》复刻合集发售，准备好你们的钱包吧。

注目新番

狗与剪刀的正确用法（预定全12话）

看点：人狗互动、抖S与抖M、悬疑推理、智商轰炸。

专注思考人生三十年的樱井孝宏这次终于不用思考人生了——他这次配音的角色竟然是一条可爱的腊肠犬，无疑这早已超出了“人”生的范畴。本作是7月的同名轻小说番。酷爱读书的主人公春海和人在开场不足10分钟便因为保护一位女性而被强盗杀害，可对读书的执念使他的灵魂附身至一只腊肠犬身上重生。被救的女性夏野雾姬则是和人最尊敬的作家，在经历了这次事件后，她竟然阴差阳错地能听到已化身为腊肠犬的和人内心的声音。人与狗的生活就这样开始了。第一话的制作总体来说还算过得去，虽然有杀必死画面和其他作品的Neta，但没有喧宾夺主，节奏把握得还不错，交代了背景铺垫外还在结尾好好地留下了扣，颇有一些悬疑展开的味道。如果能保持质量的话，相信会是一部不错的作品。

注目新番

新蔷薇少女（预定话数不明）

看点：《蔷薇少女》最新作、一旦接受还挺带感的画风。

《蔷薇少女》是2004、2005年热播过的人偶主题动画，充满魅力的少女人偶们为了成为“爱丽丝”而展开超能力战斗。当然这是粗暴了一点的总结，事实上大家只要知道当年有这么一部很火的作品就行了。然而由于原作者与出版社之间不可调和的矛盾，导致原作进度缓慢，动画续作也无从谈起。当作者终于换了东家之后，经过一段时间的积累，时隔约八年的最新作终于让我们等到。第一话是前两季动画的总集篇，大致交代了至今为止的全部剧情，并在结尾之处与原作漫画最新作接轨，从第二话开始我们便能看到全新的《新蔷薇少女》的世界。顺带一提，动画当年原创的人偶“蔷薇水晶”已经闷声不响被替换为了漫画中的“雪华绮晶”，但故事并没有太大变动。

POCKET HALO
光盘视频收录

注目新番

Free! 男子游泳部（预定全12话）

看点：京阿尼首次挑战腐系、声优。

以前的京阿尼还会制作《全金属狂潮》这种略硬派的作品，不过近年来一提起京阿尼，无疑就是“废萌系”动画的代名词。而7月新番的《Free！男子游泳部》则似乎表现出京阿尼开拓全新市场的决心：让你们知道咱不是只会“废萌”！本作以男子游泳为题材，登场角色各个帅气美型，声优也全是在腐女圈内享有盛名的大腕儿。不过制作上却不刻意卖腐，走青春励志路线，作画上也保持了京阿尼高帧数的最大特点，因此虽然指向目标层非常明显，但倒也不是一般FANS难以接受的作品。其实从4月新番中《歌之王子》BD销量稳居头把交椅的情况来看，只要作品的剧本不是太烂，本作的热卖也是可以预见的了。

补遗

7月新番中优秀的作品还有很多，这里碍于篇幅实在无法尽数列举，只得揪出几部立意新奇的作品寥寥几笔。面向大众的作品，像是《猫物语（白）》、《Servant×Service》、《黄金拼图》、《神不在的星期天》都值得推荐。《斯特拉女学院高等科C3部》是牧野由依好久不见的主人公作品，《归宅部活动记录》是大胆起用了新人声优的校园吐槽番，《空之境界 TV版》是由《空之境界》剧场版按照时间轴重新剪辑而成的冷饭。另外还有不少作品的续作，如《战勇》第二季、《玉响》第二季和《只有神知道的世界 女神篇》第三季等，可以说佳作如潮。而本季新番的总体特征是一季长度的比较多，非常适合快节奏补番，因此没有追番习惯的同学，也可以日后轻轻松松地进行补完哦。

数码酷

栏目主持：酷洛洛

各位暑假放得怎么样呢，虽然酷洛洛这种上班族是没机会放假的了，但偶尔也会趁晚上有空跑去游泳，但发现貌似是房间的原因，非节假日去游泳的人也多了许多……好了题外话就说到这，我们来看看这辑有什么新奇数码吧。

杜邦公司推出无线充电面板



无线充电概念其实已经炒了好几年，今年来也有一些厂商在这方面有所发展，例如诺基亚的Luma 920就搭载无线充电功能，不过毕竟各家各自玩，这样始终难成气候。如果有第三方提供一个统一的平台接入方案的话，相信会好好多。而现在美国杜邦公司终于迈出了第一步，他们和PMA公司合作，推出了自带无线充电功能的可丽耐面板“DuPont Corian Tabletops”。

这种面版可以作为橱柜办公桌之类的台面，材料使用杜邦公司可丽耐材料制作，对家具有所关注的同学都应该知道，这种人造石材优点多多。之后再往这种面版内建PMA公司的无线充电技术，简单地说，用这个做成桌子，把手机、平板电脑之类的放在上面就能充电了。不过目前市面上绝大部分的手机和面版都没有内置无线充电功能，那这块面版岂不是没有用武之地？不然，只要给如图中给设备配上一个无线充电器，就可以直接丢在桌子上充电了，从此再无线材的束缚。



▲假如这种面板普及，以后给数码产品充电，就是这种光景了。

初音限定款索尼 Xperia A登场

前阵子日本通信运营商NTT DoCoMo宣布，与索尼联合推出“初音未来”主题的Xperia A手机，其实之前NTT DoCoMo就推出过不少动漫主题产品，像《EVA》、《JOJO奇妙冒险》、《海贼王》等也纷纷“中枪”。所以这次小编看见这个新闻的时候也并不惊奇。不过话说回来，这款初音主题的Xperia A设计还真不错，初音的系统界面和背后壳的初音头发结合得非常好，加上少见的青绿色机身，带出外面肯定吸引不少人的眼球。





至于配置方面，初音未来版Sony Xperia A其实即是国际版Xperia ZR，具体参数与旗舰Xperia Z除了在屏幕有所区别之外，其余则差不多，比搭载1.5 GHz高通APQ8064四核处理器，内置2GB RAM，整机支持专业级防水性能，符合IP55/58防水防尘认证标准，由于设有独立的快慢按键，甚至支持水下拍摄。

目前NTT DoCoMo 目前还在征集这款手机的标志、铃声和壁纸，预定将在9月上市，届时相信会让不少初音饭满意吧。当然，正因为这款初音Xperia A的运营商是日本的NTT DoCoMo，因此照例也只会在日本推出，所以我们也只能看看。（要不阿鲁……我们上淘宝看看初音的手机壳吧。）

看，爷会飞！ 直升遥控车“B”面世



这是一款充满未来感的遥控车——B（对，名字就一个字母）。这款目前在国外众筹网站平台“Kickstarter”上进行集资的遥控车，如图所示，是一款附带四螺旋桨的遥控车。相信其特性大家都想象得到：既可以像一般遥控车上在地面行走，也能通过螺旋桨如直升机版垂直升降飞行。车上还附带摄像头，可以在行驶或飞行时拍摄720P的高清影片。此外这款“B”的车身以及车轮都是由富弹性物料制成，哪怕从几米的高处掉落，也会丝毫无损。该发明者Witold Mielniczek更希望在日后可以研发出同时适应海、陆、空三用的第二代产品。（难道叫“C”？）



▲“B”飞起来的状态。

颠覆转轴 宏基R7四合一变形笔记本



近年来不少笔记本都在其工业设计上有所革新，其中联想的Yoga就是好例子，通过其独有的转轴设计，可以把笔记本轻松变成平板模式和观影模式。而这款由宏基新出的R7系列笔记本更是可以把笔记本延展出四种变化，包括一般笔记本模式、台式机模式、平板模式以及观影模式。除了新颖的工业设计外，这款R7笔记本配置也一点都不含糊，采用最新的第三代i5-3337U CPU，采用Intel HD Graphics 4000核显+新鲜出炉的NVIDIA Geforce GT 750M显卡，以及15.6英寸、1920×1080分辨率的10点触控IPS屏 。无论游戏还是工作站都能轻松胜任，可能是新品关系，目前这款笔记本价格徘徊在9000左右，不过也难怪、最新颖的设计+最新鲜的配置，如果酷洛洛还没换笔记本，说不定也会心动一下。



■四种模式。



平时有关注《游戏边缘地》栏目的读者朋友应该都知道，NDS平台的应用软件游戏堪称包罗万象，几乎涉及到我们们日常生活中的方方面面，NDS就如同百科全书或是万事通一般。可惜的是这些应用软件游戏大多数都是日文或英文，如果玩家对这些感兴趣的话，还得先把外语学好才行。

栏目主持 乌冬
文 koflover

调酒师DS

Bartender DS



软件介绍

不知道各位读者朋友是否品尝过鸡尾酒，它的口感与普通的白酒或啤酒有很大区别，并且有鲜艳的色彩，令人不禁胃口大开。某些鸡尾酒还加入了果汁、牛奶、香槟、咖啡、果片等配料，且酒精浓度也不是很高，可以当作饮料来饮用。另外，鸡尾酒往往会经过冷冻处理，在炎炎夏日畅饮一杯鸡尾酒也是件惬意的事。不过市场上的瓶装和听装鸡尾酒还是比较少见的，且口感与酒吧现场调制的鸡尾酒也存在着很大的差异。但一般人并不是每天都有时间去逛酒吧，如果喜欢鸡尾酒的话不妨自己学学怎样调酒。这款《调酒师DS》就是有关调酒的应用软件游戏。



调酒大师

据说世界上的鸡尾酒有5000种以上，这其实是因为鸡尾酒的原料搭配和调制过程都不存在什么硬性要求，调酒师可以充分发挥自己的想象力和创造力，调制出独一无二的鸡尾酒出来。虽然口味过于独特的鸡尾酒可能不会受到太多人的喜爱，但对于调酒师自己而言，尝试全新的原料组合和加工方式，就意味着一种探索和挑战，如同古代的炼金术士一般，而且有很多的经典鸡尾酒正是在这种不经意间的尝试中妙手偶得而来。



鸡尾酒查询（カクテル注文をする）

这里是用来查询鸡尾酒的模式，由于鸡尾酒的种类实在太多，所以该模式提供了三种查询方式。首先是按照名称查询（名前から注文する），只要输入鸡尾酒日文名或英文名中的关键字即可，但这要求玩家对鸡尾酒的名称比较熟悉才行。接下来是按照喜好类型查询（好みから注文する），这其中包含了基酒种类、添加配料、口感、酒精浓度、色泽、调酒技法、饮用时间等查询条件，玩家很容易找到符合自己喜好的鸡尾酒品种。最后是按照外观特征查询（イメ-ジから注文する），系统给出了大批与外观特征相关联的关键字供玩家查询，比如选

择“电影（映画）”的话就会找到一些与经典电影有关的鸡尾酒，这种查询方式比较适合内行人。

游戏中收录的鸡尾酒品种包含有非常详尽的资料，比如它的基本特征、背景由来和制作工序等信息，这款游戏就如同鸡尾酒的百科全书一般，如果玩家能够把游戏中的内容都融会贯通，再练好调酒手法的话，相信一定能成为一名优秀的调酒师。而一般人在家学习尝试调制鸡尾酒的时候，游戏中的这些资料也能派上很大的用场。玩家还可以把自己感兴趣的鸡尾酒种类登录下来，然后在“我的吧台”模式中可以直接浏览。



基酒查询（洋酒を注文する）

这里是用来查询基酒的模式。基酒是调制鸡尾酒的主要原料，除了常见的白酒、红酒、啤酒等酒类以外，还包含有乌龙茶、七喜、苏打水、百事可乐等饮料，玩家可不要被游戏中的日文名“洋酒”所迷惑哦。基酒的查询分为“按照名称查询（名前から注文する）”和“按照喜好类型查询”这两种方式，查询方式和鸡尾酒差不多，这里就不再重复介绍了。不过值得一提的是，每种基酒的资料中都注明了可以调制的鸡尾酒种类，当玩家想调制鸡尾酒但手头资料又有限的时候还是非常有用的。



酒类浏览（ガラスを眺める）

该模式是用来快速浏览各种酒类品种的模式，其中分为按名称顺序浏览（名前の顺に眺める）、按颜色顺序浏览（色の顺に眺める）、按基酒种类浏览（ベ–スの顺に眺める）和浏览基酒（洋酒を眺める）这四种浏览方式。在浏览过程中，玩家可以使用倒退、暂停、重播、快进等功能来便于自己浏览，即便玩家对鸡尾酒并不是很熟悉，看着这些琳琅满目的鸡尾酒图片，想必也会心旷神怡。



鸡尾酒轶事（カクテルを语る）

该模式收录了与鸡尾酒相关的背景知识，其中又分为三个子选项。鸡尾酒制作（カクテルをつくる）为玩家讲解有关鸡尾酒制作的基本知识，如果玩家对调酒一无所知的话，建议先从这里进行学习。鸡尾酒Q&A（カルテルのQ＆A）向玩家介绍了鸡尾酒的种种轶事，其中还包括了酒吧的历史、鸡尾酒会的礼仪事项等内容。鸡尾酒名人（カクテルを爱する人达）则是一些鸡尾酒行业名人的访谈。







我的吧台（マイテ–ブル）

玩家在鸡尾酒查询和基酒查询模式中登录的酒类品种，可以在这个模式中进行快捷浏览。如果玩家使用了NDS的通信机能，还可以在“朋友的酒吧（フレ–ド テ–ブル）”中查看朋友登录的酒类品种。

鸡尾酒文化

可能还在上学的读者朋友并没有品尝过真正的鸡尾酒，但相信也一定从各种渠道中听说过一些鸡尾酒的故事以及某些著名鸡尾酒的名称，这说明鸡尾酒已经成为一种不折不扣的酒文化。许多鸡尾酒的名称都是有一定的文化背景出处的，比如说以伏特加、番茄汁、柠檬片和芹菜根混合而成的鸡尾酒，由于酷似鲜血的色彩而得名为“血腥玛丽”，而这一名称正是出自以沐浴处女鲜血来永葆青春的吸血女伯爵的传说。



▲周星驰的代表作《国产凌凌漆》中出现的“马提尼”也是一种著名的鸡尾酒。



某日与众编谈到日本大学的话题，研究了一下各个大学的名气与考取难度，不料正好撞上山山老师本辑写来的稿子。如果对日本文化有着憧憬，而高考也不算很成功的同学，说真的不妨考虑下这条出路哦。

“闪闪亮名字”引发社会话题

日本国内于6月24日发售的刊物《周刊现代》中有一则记事，介绍了现今的一些闪闪亮名字。这些名字由于过于奇葩，从而引起了不少读者的关注。

所谓“闪闪亮名字”（キラキラネ–ム），就是将一些拥有多种读音的日文汉字作为名字，然后配上从常识上难以理解的发音。这样的名字通常特征是汉字看起来非常中二，读音却异想天开，第一眼看到汉字的人十有八九都不知道正确的念法。其实不少漫画小说影视作品中都有用到这种命名法，但这则记事中刊载的名字，已经超过了其应有的限度。例如文中所刊载“大男”读音为“びっぐまん（big man）”、“莓莓莓”读音为“みるき（mi ru ki）”、“爱保”读音为“らぶほ（ra bu ho，为英文love hotel的简称）”。就连日本人自己也念不出来，更别说我们这些外国人了。

根据记事称，这些父母所取的闪闪亮名字给当事人的就职工作带来了不少麻烦，也有因为这样的名字而导致向女方父母提亲失败的男性存在。

	汉字	假名	读音	来源备注
音译系	嗣音羽	つぉねば	tso ne ba	韩语
	飞哉亚李	ひゃあい	hya a i	网络常用打招呼颜文字
	爆走蛇亚	ばくそうじゃあ	ba ku so–jya–	特摄战队风
	顽张郎	がんばろう	gan ba ro–	加油吧
	振门体	ふるもんてぃ	fu ru mon ti	full monty（应有尽有）
时代剧系	权兵卫	ごんべえ	gon be–	时代剧角色
	幻の银侍	まぼろしのぎんじ	ma bo ro shi no gin ji	时代剧角色
英语系	大男	びっぐまん	bi ggu man	big man（巨大之人）
	未知	えっくす	e kku su	X
	天国	えでん	e den	Eden（伊甸）
	革命	れぼる	re bo ru	Revolution（革命）
解读不能系	莓莓莓	みるき	mi ru ki	（你饶了我吧……）
	凸	てとりす	te to ri su	俄罗斯方块
	月下美人	はに–	ha ni–	Honey（甜心）
	约书亚纪	よしゅあき	yo shu a ki	约书亚记，旧约圣经的其中一卷
	礼	ぺこ	pe ko	（你饶了我吧……）
	神通嗣	かいなおつぐ	kai na o tsu gu	克苏鲁神话中的邪神
	ララ樱桃	ららさくらんぼ	ra ra sa ku ran bo	（你饶了我吧……）

>おれの理解(りかい)の範囲(はんい)を飛(と)び越(こ)えてるわ。

译文：远远超过了我能理解的范围。

>権兵衛(ごんべえ)がまともにみえるとは……

译文：权兵卫竟然看起来是最正常的……

>最低限(さいていげん)読(よ)める漢字(かんじ)使(つか)えよな。

译文：最起码给取个能读出来的汉字啊。

>親(おや)の過剰(かじょう)な自意識(じいしき)が伝(つた)わってくるから変(へん)な名前(なまえ)は不快(ふかい)なんだよ。子供(こども)の将来(しょうらい)というものを全(まった)く考慮(こうりょ)していない。

译文：从这些奇怪的名字上能够感受到双亲那过剩的自我意识，真不愉快。完全就没有顾虑过孩子们的将来。

虽然日本人的姓名称呼在同样使用汉字的我们看来已经有不少可笑之例（“我孙子武丸”之类的），终究归结于两国语言的细微差别。然而像这般匪夷所思的闪闪亮名字，不仅闪瞎了我们的双眼，就连日本人自身也接受不了。当一个素未谋面的男子来向身为父母的你提亲，报上的名字却是“爆走蛇亚”时，你敢将女儿的幸福交给他么？更别提还有一些让人联想到下流段子的名字，当真报出去都是耻辱。我国公安部在登记新生儿姓名时，如果双亲取的名字过于无理取闹，是可以拒绝登记的。即便日本人与人之间的交往非常注重社会关系形式，但相关人员在登记新生儿姓名时，难道就不能多多留心吗？而真心给孩子取出这样名字的父母，实在只能以“脑残”一词形容了。

日本留学（上）

文 山山



上辑栏目中为大家介绍过了日本的高考制度。如此宽松的高考还有可能被取消，国内的孩子们有没有羡慕嫉妒恨呢？其实不用太过羡慕，因为现在日元汇率低下，留学门槛变低，加上国内强大的应试教育，在中国高中毕业的学生，到了日本很轻松就能考上一流大学。除此之外，日本留学还有另外几大优势：

首先，去日本留学初次资金投入较少。以现时的汇率来计算，第一年在语言学校的学费加半年的房租和生活费不会超过12万人民币。而且，在日本勤工俭学比较容易，打工挣得多，自然也就能减轻家里的负担。不过也要注意，不要把钱都砸在游戏手办模型上，特别是手办，大坑，慎入！

其次，在日本受到的教育质量高。日本有多所大学进入世界100强，在工学、理学、医学、管理等方面都处于世界最高水平。而且日本人不喜欢考研，也给外国人留出了更多深造的空间。

然后，国内到高中为止的基础教育都非常难，而日本大学的考试题目，除日语之外，英语、物理、化学、数学等科目，对中国学生来说都比较简单。（历史政治什么的就没办法了，两个国家之间肯定有差异的，重学吧……）中国高考能上二本线的学生，只要日语过关，基本上都能考上日本排名前30的一流大学。能上一本线的学生，完全有机会冲击一下排名前10的名校。特别是东京大学、京都大学、大阪大学这3所，世界排名都在前50位，但绝对比在国内外省考清华北大要容易很多很多！

最后，也是最重要的：中日之间关系紧密，很多日企都在大量招聘中国留学生，正在或准备发展在中国的业务，即使在日本经济暂时不振的现况下，中国留学生的就业形势也是一片大好。而且学生完全不用担心回不了国，大部分留学生进入日企之后，都会经过2、3年的磨练，然后直接空降到中国的分公司担任高管。

关于日本留学的优势，大概就这些，不过在热爱动漫游戏的孩子们眼中，估计根本不用考虑这么多……我有好几个学生的留学理由如下：

A君：秋叶原、秋叶原、秋叶原！

Bさん：山田亮介、山田亮介、山田亮介！

Cさん：同人志、同人志、同人志！

D君：フィギュア！（手办）

一帮熊孩子，说多了都是泪……

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 霰弹枪

霰弹枪绝对算是枪械中的明星，在二次元与三次元的世界中总能看到其身影。它是无数荧幕硬汉的专属装备，更是游戏玩家值得信赖的同伴。霰弹枪威力大、射击范围广，在近身作战中实用性很高。在大多数游戏中它都是最早登场的大威力武器，尤其是一些初期难度较高的作品，获得霰弹枪就如同抓住了一根救命稻草，相信大多数玩家都有同样的感受。接下来就让我们看看霰弹枪在不同游戏中的精彩表现。

◄霰弹枪从《生化》初代便已登场，一直是主人公们的常用装备。

文 狮子心

特别推荐

生化危机2



类型	A·AVG
年份	1997年
原机种	PS



◄这个姿势用霰弹枪100%爆头，『我有姿势我自豪』。

继初代获得出乎意料的成功后，2代将“《生化危机》系列”推向了一个全新的高度。Capcom对于静态CG技术运用更为娴熟，破败的场景、斑驳的血迹和随处可见的尸体，出色的画面技术让本作表现出一种强烈的末世感。双主角的设定更是精妙，玩家需要将男女主角的表关、里关全部完成才能完整了解整个故事的始末，并且表、里关之间还有很多互动环节，令游戏更具代入感。本作的武器设定比初代更为丰富，霰弹枪表现依然显眼，近身按上举枪爆头的设定更是节省弹药的奇招，后期取得强化零件后的强化霰弹枪性能更加出色，即使是像舔食者这种强悍的敌人也可以秒杀。比起这些显而易见的进步，游戏在一些细节方面的精雕细琢更是为玩家所称道，比如系统对于丧尸的攻击判定范围更为严格，这也让“丧尸丛中过，一口不沾身”成为可能。此外，游戏所包含的各种彩蛋也是可玩性十足，各种高难度的挑战模式更是满足了无数高手的挑战欲，时至今日依然是玩家们津津乐道的谈资。2代彻底擦亮了“生化危机”这块金字招牌，直到今天“《生化》系列”已经是一个庞大的家族，它所缔造的辉煌成就仍在继续。

魂斗罗 执念



类 型	ACT
年 份	2002年
原机种	GBA

《魂斗罗》是无数玩家的童年回忆，当年一群朋友抢手柄争着玩的场景还历历在目。能在掌机平台上玩到一款优秀的《魂斗罗》作品一直是笔者的梦想，直到《执念》的出现。机能的进步令游戏画面有了大幅的提高，多层卷轴效果让画面颇有冲击力。游戏的核心玩法依旧是动作射击，不过相比之前的作品进行了一些细节上的调整：加入更多种类的枪械，例如带跟踪效果的H弹、威力大射速慢的C弹等；获得新枪械时不会自动替换掉已有的武器，之前所用的武器会变成物品再次掉出，防止玩家误操作所带来的不良后果；首次加入载具操作要素，这也让系列的老玩家颇感新意。本作也很好地继承了系列一贯的传统——难！游戏颇有不整死玩家不罢休的感觉，抛开超难的关卡，角色巨大的体形也较之以往作品更容易成为敌人的靶子，让人不由觉得很大一部分的难度完全来自于自身……



►霸道的霰弹枪依然是泛用性最高的武器。

合金弹头



类 型	ACT
年 份	1996年
原机种	ARC

初代《合金弹头》就将整个系列的基调做了定型，幽默同时又不失硬派的风格赢得了大批玩家的青睐。本作各方面的完成度都很高，游戏中出现的枪械种类非常丰富，并且不同枪械都有着各自的适应性，例如H弹不仅射速快，而且可以8方向射击；R弹威力大且具备跟踪效果。玩家操纵的角色除了枪械外，还能使用近身的匕首和沿抛物线丢掷的大威力手雷，身手堪称不凡。初代中登场的载具——Q版小坦克“Metal Slug”更是给人留下了深刻印象，小坦克不仅拥有超强的火力，而且灵活性上完全不亚于人类角色。正因如此“Metal Slug”成为了系列作品的象征，也是该系列命名的由来。在游戏轻松搞笑的画面风格下隐藏的是超高的难度，想要一币通关非常考验玩家的水平。如今该系列已经有几年没推出新作了，希望今后《合金弹头》也能够继续给玩家带来欢乐。



▲S弹的威力巨大，可惜在射程和弹数方面有所限制。

霹雳神兵



类 型	STG
年 份	1991年
原机种	ARC

Data East除了《重装机兵》外，也在街机平台上制作了不少佳作，《霹雳神兵》正是这样一款作品。游戏的战斗场面极为火爆，战场的爆炸效果、燃烧火焰、还有硝烟都表现得淋漓精致，让玩家颇有身临其境的感觉。作为一款射击要素占主导地位的游戏，本作的枪械种类十分丰富，比如射速极快的重机枪、威力大但是射速很慢的火箭炮、对付BOSS极为实用的狙击枪等，这些武器运用得当可以让很多高难度的关卡化难为简。游戏颇具新意地加入了一个协力系统，玩家扮演的1P角色一旦被打至红血状态，移动速度会变得非常缓慢，这时2P可以搀扶1P继续战斗，从而避免行动速度过慢所面临的危险，这个设定充分体现出玩家之间的互助精神，让玩家切实体会到“你不是一个人在战斗”。本作流程不长，难度也不算高，并且可供4名玩家合作的设定，也让游戏显得更为有趣。



►霰弹枪堪称杂兵杀手，实用性很高。

采访过那么多萌妹子，发现其中有不少都是特别喜欢看恐怖片，相反酷洛洛现在越来越胆小，相当年自己还是《鬼来电》的FANS，连手机铃声也设置了那死亡FLAG的铃声。另外感谢上一辑中的嘉宾猫梓，因为本次嘉宾就是她给酷洛洛介绍的，呵呵。

AHO

昵称：AHO
年龄：18
身高：158CM
生日：10.26
职业：学生
星座：天蝎座
性格：多重
喜欢的游戏：《DNF》、《飞车》、《自由幻想》等网游
喜欢的动漫：《海贼王》和一些悬疑血腥动漫
喜欢的颜色：白色、薰衣草色、天空蓝、黑色
喜欢的电影：《YES OR NO》，林正英系列的鬼片等等
喜欢的音乐类型：《尸鬼》里的插曲，和宫崎骏电影里的音乐（这种轻音乐类型）
喜欢的异性类型：《海贼王》的路飞、索隆，《进击的巨人》艾伦
口头禅：嗯，就这样。

游俏小筑

AHO： 大家好，我是AHO，哟咯西裤。

酷洛洛： 开始有一个问题想问的，就是AHO你资料写的多重性格，会有哪些呢？

AHO： 文静，吵闹，会经常自言自语，使坏，会傲娇等等。

酷洛洛： 有没有一些事例可以说一下。

AHO： 我会经常自言自语，这是经常地！还有在宿舍半夜大家都快睡着了，我会突然地笑，她们都觉得我恐怖。我会在每堂课上吵，吃东西。我住的地方在8楼，我会拿一大盆水，趁来人了，直接泼下去。傲娇的就不说了。

酷洛洛： 泼水这未免有点太危险了吧。

AHO： 嘿嘿，这是偶尔一个人在家很无聊很无聊的时候才做的事……所以才是多重。







酷洛洛： 话说你和猫梓是怎么认识的（O_O）？

AHO： 我们很早就认识了，只是不知道是对方……在网上招乐队成员的时候。

酷洛洛： 等等，你还会乐器？

AHO： 皮毛。

酷洛洛： 难道和你出的平泽唯一样是吉他么（O_O）？

AHO： 我喜欢贝斯。

酷洛洛： 其实我从中学开始就断断续续练吉他，可是怎么都练不长，求经验。

AHO： 练不长是？没坚持？

酷洛洛： 没坚持。

AHO： 因为没目标……

酷洛洛： 还真是，我的心态无非就是试试。

AHO： 所以嘛。





酷洛洛：之前和你聊选封面图片的时候，AHO你对黑猫颇为坚持，那是因为角色爱么？

AHO：嗯！

酷洛洛：是哪方面呢？难道说因为也是多重性格- -？

AHO：说不出的感觉。词汇量不多……黑猫是个很微妙的角色，各种地方会有各种感觉。

酷洛洛：好吧，话说这一季的新番刚开始了，AHO打算追那几部呢？

AHO：《蔷薇少女》得继续追的说，其他的等到出了一半再看看的说。其实看动漫（除了恐怖血腥），我一般都是通过别人的评论来看的。

酷洛洛：话说AHO是什么时候开始看恐怖作品的呢？

AHO：小学……从初中开始疯狂看恐怖电影。

酷洛洛：那时候你第一次看是什么恐怖片0-0

AHO：林正英的僵尸片，很好看。喜欢看大概是因为刺激吧，这种感觉很爽，可是有时会很怕，但是又很想看。嗯……恐怖有助于身心健康。能加速心跳，加快血液流动。

酷洛洛：林正英呀，好还念的名字，我那时候还挺喜欢看《僵尸道长》的。

AHO：恩！超怀念！恐怖类动漫印象深刻的就是《尸鬼》、《Another》，这两部，其他的就……

酷洛洛：《Another》我就不太敢看了，只是上网把自己剧透了一边，心理承受能力不行。

AHO：坏笑。



酷洛洛：话说AHO玩COSPLAY，父母会不会有什么想法？

AHO：一般的父母都是不认同去玩这个的，都觉得是不务正业（因为还是学生）。我父母虽然嘴上总说着不给玩，但是至少没用行动阻止我。总的说还是不给的，所以我去漫展一般都是只去第一天的愿意（除非是从学校去，因为父母不知道）。












酷洛洛：我觉得这个父母迟早也会理解的，像我们做游戏编辑的，也有类似的问题=v=

AHO：嗯，哎。

酷洛洛：话说AHO你在资料里写的喜欢异性类型，这几个角色的共通点在哪0_0，我真心不知道是哪一类……

AHO：勇敢！还有就是……词穷，路飞为了成为海贼王，艾伦为了给妈妈报仇，索隆真的好MAN好MAN！

酷洛洛：其实广大的机友也很勇敢，都是冒着被父母的口水攻击努力学习拼命玩

AHO：嘿嘿。

酷洛洛：最近AHO有没有些什么目标。

AHO：声优，还有就是毕业后能经父母同意去各个地方学服装（这是现在的目的）。

酷洛洛：先在这里祝福AHO能成功吧。

AHO：嘿，谢谢。

酷洛洛：时间也差不多了，最后有劳AHO和大家说几句话吧。

AHO：谢谢这次能通过《掌机王SP》说出真正的自己，我不是懦弱也不是文静的妹子，更不是软妹子，只是有点口吃有点词穷，不会聊天，被误认为是害羞。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net



掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



话说这夏天挺讨厌的，有的地方高温有的地方暴雨，但不管怎样日子还是要过，而我们游戏玩家的游戏还是要玩。游戏大潮已经到来，不知道大家面对接下来一波又一波的掌机游戏大作，是否已经让钱包君做好了成仁的准备呢？本人的钱包君正在努力养肥中，然后到秋天……这可怜的家伙哎。不说钱包君了，接下来我们先在“掌门人”聊个痛快吧。

鲁叔的面具

求鲁叔抽奖开始时摘掉面具的原因，是因为太热了吗？

浙江 陆廷宇

阿鲁：就不告诉你，就不告诉你（放音乐ing）……

乌冬：热只是一个幌子，请结合鲁叔双手托脸的画面进行联想。

马修：你们真相信鲁叔托脸是在擦汗么？

白菜：那画面现在已经被做成GIF，成了编辑部聊天软件里的最热门表情。

酷洛洛：鲁叔你火了。

值得吗？

高考已经过去了，逝去的不再回来。但我却还要复读一年，这次就差几分啊，悲剧。听说复读好苦，而且现在我还在上课，其他同学早就开始玩了，这值得吗？

常州 神之叹息

马修：所谓的有得有失，为了明天这个时候早就开始玩，今年加油吧。

白菜：只要是朝着自己的梦想与目标迈进，就值得。

胧月：值得，别玩了。

只言片语 新的怪物，新的地图，新的武器，不变的游戏，《MH4》！（中山 八戒瘦了）

（该话题由福建三明读者 刘子豪 提供）

掌门话题

小编是否有为缅怀经典而购买的冲动呢？不限游戏。

白菜 PSV上的《Fate》发售时，虽然PC版和PS2版都通过关了，但还是有购入冲动，可惜看到居高不下的日版价格后打消了这一念头。另外前段时间心血来潮看了网上翻译的日漫《封神演义》，想起了初中快乐的时光，而因为无法忍受渣翻译准备收一套二手日版漫画，结果直接被高额的国际运费吓到。

苍穹 要视对原作的喜好程度和游戏的诚意而定。如果是大爱的游戏、确实有回顾的冲动且价格公道的话（如《火纹》），会立刻购买。至于炒了无数次的冷饭，定价还与新作无二时，基本就只能“呵呵”了。



阿鲁 本人是个比较念旧的人，自己喜爱的游戏在能承受的范围内都是会买的，前年TGS期间在秋叶原购入了五万日元以上的老游戏这种事我会到处乱说？



马修 大学时为了追女生把陪伴了一年半的GB以200元卖掉。最后钱花光了，妹子还没追成，GB也被买主转手到没影。后来经常有冲动想网购个GB给这段遗憾弥补上，但每次都提醒自己“再买也不是当初给予自己快乐的那部”，于是一直只停留在冲动状态而未去购买。



乌冬 冲动是有的，比如一直想重温一下《机战F》，不过没有一次能化为实际行动，因为当想到还有一堆新游戏在坑着的时候，这种冲动自然就会烟消云散。



半夏 有啊，一些旧游戏降价之后价格非常吸引人的，前几日我就接回了《BASARA》合集大礼包，价格非常划算，而且也算是圆了当年的梦想。



胧月 不局限于游戏是吧？有啊，超想收集古董，但没钱啊没钱啊！游戏方面，前段时间去机厅都会打一下《灵魂能力3》，可惜这台机器现在已经被搬走了。

AVG

本人高二，被一初中妹子看上了，从未有过恋爱经历的我一时间手足无措（宅的时间太长，被二次元荼毒已久），幻想有俩选项：“答应”或“拒绝”（AVG玩多了），结果……我居然说“让我考虑一下”！继续纠结……

厦门 九先生



半夏： 拒绝吧，小你那么多的小女孩……

阿鲁： 恭喜你躲过了FFF团的巡视。



白菜： 所以说，沉迷二次元、玩AVG要适度。

马修： 想了想，妹子是邻居家或父母好友家的小妹妹的几率貌似更高些？





只言片语 《口袋妖怪》从小玩到大，期待《X·Y》。（赣州 你猜呢）

俺悲愤

某日在家推PSV上的《讨鬼传》试玩版。这时QQ响了，不过（游戏中）情况紧急，顾不上回复，也就没管。大概过了1个多小时，我才想了起来，打开QQ一看，竟然是一个妹子约我出去玩……我顿时就后悔了，天啊，那个神马俺悲愤！

台州 植男



白菜：现在你知不知道为什么功能键中会有暂停键了？

马修：鼓起勇气、厚起脸皮，把妹子约出来打《讨鬼传》吧！

胧月：都是幻觉，还是继续讨鬼吧。

总跟着我

最近有一个同学总跟着我，我问他为什么要跟着我，他说：“因为我一个人孤独”，你这是多想和我产生基情啊！

重庆 陈琪林

阿鲁：别急着下定论，说不定你那同学只是个分不清自己性别的可爱妹纸。

白菜：也有可能是这位同学分不清自己的性别。

胧月：看起来，比较想的是同学你这一方啊。

马修：看了看我感觉像是两个女孩子？如果是女孩子其实也正常，有的妹子的确喜欢黏着闺蜜。

拒绝中奖

参加抽奖填老妈手机，结果中了500油卡，人家打来求证地址信息，可她华丽丽地以为是诈骗就拒绝了（哭）！最后申诉也无力回天了。

广东 Melmen

马修：所以说在保持警惕性的情况下多听会电话也未必有坏处。

白菜：只有能中奖的人才有的烦恼（摊手）。

阿鲁：好歹还是等问银行卡号、密码的时候再拒绝啊，要是真是骗子，多和他聊聊，浪费他的电话费也是好的嘛。

半夏：抽奖一定要提前打好招呼，不然就容易错过大奖，我们这次的大抽奖也遇到这样的情况了呢。

化学

高二选科完了，我选的是化学，结果有一次我们班主任在和我们开玩笑的时候说：“你们这群学化学的以后不要乱来啊，化学药剂很容易弄出事的。”然后我想了下，忽然明白化学老师在讲TNT与硝化甘油的生成反应时把反应条件略去的原因了……

上海 景思清

胧月：我想到了两件事：第一、某个拥有律师资格证的女性朋友表示很难找到男友；第二、写《闪乱神乐》的编辑在遣词用句方面应该比较辛苦。

白菜：难怪当年我化学弱爆，原来是因为我有一颗爱好和平的心灵。

马修：好奇害死猫在化学实验室确实更容易验证……

只言片语 最期待《口袋妖怪 X・Y》，因为《口袋妖怪》是我生命中第一个接触的游戏。（杭州 小姐）

压箱底珍藏之马里奥与碧奇



马修：《纸片马里奥》感觉的马大叔求爱图，房宽京同学自称没学过画画实在是太谦虚了。

白菜：后半部分怎么像是画师在向碧奇公主求爱？

半夏：会不会是在借马里奥与碧奇在表白呢？

胧月：一边向公主求爱一边惦记书、自行车、汽车和PSP的马里奥。

阿鲁：马修你这到底私藏了多少好东西啊，统统交出来！

机友狩猎二则

昨晚与机友一起去打雷娘最后还有119血时就跑了，我就各种加血，加强击瓶，想一次痛杀，就直奔雷娘那。雷娘看见我正在拿出弓箭，一个飞扑就打掉了我约三分之一血，然后三连拍就气绝了，最后来个冲撞就猫了……后来被机友杀了……

玉林 HY

高考完就能解放了，7、8月份去漫展联机去！希望未曾谋面的基友不要太坑……千万别像我同学，《MHP3》联机打土砂龙，我正和土砂龙拼命呢，他在土砂龙身边采矿，然后……就没有然后了……

营口 无常

胧月：看来打《MH》的都有相同的不幸啊。

乌冬：曾经和朋友联机，也是打土砂龙。三次猫车已经用了两次，结果到最后快打赢的时候我朋友快死了说去其他地图上回血，结果看地上有闪闪亮的东西就去捡……后果大家应该就知道了吧。我绝对没有揍我朋友。

酷洛洛：趁着最后那点血打死怪的侥幸心理害死人啊。

阿鲁：等等，HY同学你怎么知道怪还剩多少血的……金手指害死人呐！

只言片语　《口袋妖怪 X · Y》的全3D精灵，想一想就激动不已啊！（惠州 王冠）

微生活

稀有物种

苍穹： 毛老丝儿，你戒烟后也戒酒吧，给西瓜树发挥的机会！

白菜： 我本来就不抽不喝……不抽烟、不喝酒、不赌博的好人现在还剩几个？一点都不知道保护稀有物种！

马修： 哥（拍胸口）！

酷洛洛： 哥（拍胸口）！

白菜： 五楼抽烟常客和菠萝啤下饭的人凑什么热闹……



胡子是精髓



苍穹：（贴图）胡子没了。

胧月： 什么东西？

苍穹： 手指饼干，快去买一包。

胧月： 这太难看了，胡子才是精髓！

占便宜



苍穹：（贴图）终于占了一次毛老师的便宜。

白菜： 敢把本座的回复贴出来吗？

苍穹：（得意）谁管你回什么。

上道

半夏： 任天堂这1500日元的游戏好玩极了！

苍穹： 又不是你出钱……

半夏： 我决定给我自己的机器也买一份！

苍穹： 哎哟，上道哦。

半夏： 杀苍穹个措手不及——月姐姐快去买，花房那个需要邂逅有游戏的才能交换种子，不买对不起《大金刚》。

胧月：（黑线）再议……

谅真和刘妈

胧月： 从人名翻译看性别，リョウマ你们会怎么翻？

白菜： 第一反应是龙马吧？

苍穹：（摊手）凉妈。

胧月： 谅真，一看就知道是谁翻的……

乌冬： 是不是鲁叔？

阿鲁： 怎么可能是我？我要翻肯定是“刘妈”，这才是我的风格！

（众人哄堂大笑）

马修： 鲁叔你这个翻译太本土化了……

半夏： 谅真是官方名字撒，我一开始也翻龙马，被官方打脸了……

工作量忽略了

胧月： 大家把《PSV专辑》的工作报告再发我一遍。半夏的不用。

苍穹： 她的工作量又忽略了对吧。

半夏：（苦脸ing）

只言片语 PS2的《FFX》没通关，现在为了HD版决定买PSV了！（铜陵 青蛙）

203调查之父亲节、母亲节的难忘经历

有帮妈妈做饭，我是厨男我自豪，嚯嚯嚯……

常州 全冬马友友

老妈竟然会收下我做得那么难看的……娃娃。

宁波 陆廷宇

这时候大部分在学校，于是经常在这个时候报个好成绩。

唐山 残念の萝莉控

母亲节那天送了老妈一串佛珠（钱包君已阵亡），当时老妈一下子就哭了，吓得我呆住了，后来她才笑，让我一时间摸不着头脑。第一次见老妈如此激动……

厦门 九先生

就像忘记生日一样忘掉了……

深圳 Hand time

被父母叫出去买药，顺便买了一些维他命C片给妈妈做母亲节礼物。

广州 洪哥

唉，只是刷碗洗衣服擦地什么的，其他的活母上大人不放心咱去干啊，惭愧……

沈阳 A星

本着做个孝顺的儿子的想法决定送母亲一个与众不同的母亲节礼物，于是向班上的女生请教和上网看视频学会了打毛线，原来想送双自己打的袜子，谁知道打得和围巾一样宽于是干脆打成围巾，打到最后不知道怎么收尾线还是班里女生帮忙完成。花了两个星期，母亲大人很高兴！

柳州 小包

送了老妈一瓶香奈儿香水结果被喷浪费钱，哭哭……

苏州 血祭狂歌

今年是惟一一次没有和母亲一起过母亲节，难忘啊。

开平 钊哥

马修：大多数的父母对于子女都是不求回报的，尤其在父亲节、母亲节这样的节日面对还在上学的孩子，心意一定要表达，但不一定要多贵重哦。这里也祝所有读者朋友们的父母健康快乐！

204调查之考试后度过的紧张或惬意的日子

或许是因为我比较聪明吧，高一和高二的考试并没有紧张到让我从新番和游戏中抽时间做练习册，惟一真正让我抽身的考试是高一下学期的期末考，我动机很单纯：前三名有1000元的奖学金！然后，然后我的3DS酱就入手了。

大连 凌随意沫

测试前后都捧着掌机，考前是缓解压力，考后则是释放压力。若是中考或高考的话，考试前则出去散步，考后你懂的……

大连 HPULQAL

根据以往的经验，考前惬意的话，考后就要紧张了，所以我会争取考前紧张。

南昌 阿伟

我还算比较正常的，考前拼命地中国式背书+做题，考后先和几个哥们去吃烤肉、喝酒，一觉睡到“日当午”再玩，玩一会电脑，玩一会掌机，看看片子，看看手机……两个月就没了，啊，书包没打开过，死定了。

宁波 稀幻

汇考前复习充分，于是三个人在教室后排联《杀戮地带》，感觉没有比这更有趣的乐事了。

天津 JK

找考场和进考场前跟同学说话时特紧张，考后就像从五行山下解放的齐天大圣！

苏州 老总

没什么！中考弱爆了轻松对待，自己尽力就好。写下这段时已考完，感到一种说不出来的兴奋。游戏啊，动漫啊，我来了哈哈哈！

重庆 不详

高考最后一个月边复习边关注欧冠，也不是太紧张，班上气氛很好，大家很轻松完成考试（但是成绩非常一般），考完就去旅游了，哈哈哈！

石家庄 Lininter

考试前一天决定放松一下神经，不复习，和朋友一起去吃自助餐，吃货+二货组合在一起就导致了走错地方，好不容易找对而二货没有带钱，只好我出，出了之后还老跟我抢东西和饮料，最后满足地离开。第二天考试，出现了拉肚子事件……

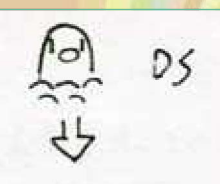
柳州 猫熊

考试前：完了，我复习得太好了、分数太高怎么办？考试后：玩了好久游戏，等分数出来接受各方朝拜。以上，有夸张的成分，谢谢。

南宁 卢尚拓

只言片语 第一次玩《最终幻想》还是几年前在PSP上，希望这次《FFX》能找到以前的回忆。（泉州 DADA）



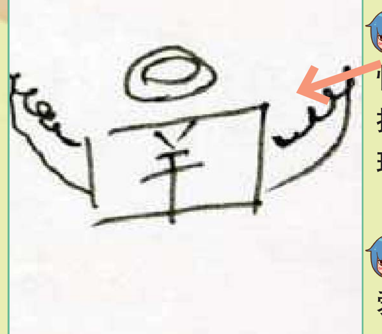


深圳 变态超

马修： 地鼠、三地鼠，这谐音很好……

大理 黄家宅男

马修： 唉，钱啊钱，游戏啊游戏！



宁波 稀幻

马修： 不用怀疑，这应该是接下来很多游戏玩家的状态。



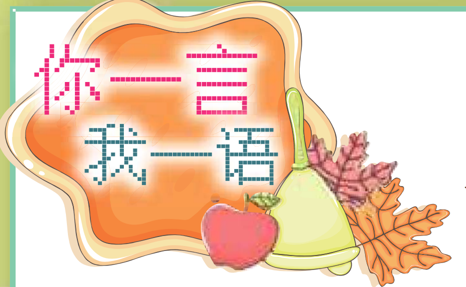
绍兴 半仙

马修： 好可爱的密林组合。



云南 Mr.Huang

马修： 竟然如此丑化老任……好吧，其实这位同学的两部主机都是老任的。



小编对《碧之轨迹》PC版发售一个月便惨遭破解有何看法？

北京 枪火之歌

马修： 本想说“让它不给PSV独占，该”，但想想PSP和NDS，还是作罢吧。

高三了。高三了？高三了！高三了……

天津 才子

马修： 又一批同学们高三了，为了明年这个时候疯玩得无忧无虑，大家都好好加油吧！

交上了女朋友，游戏玩少了，电影看少了，陪女朋友时间多了，小编祝福我吧！

永康 星之卡

马修： 祝福下，把女朋友拉进游戏坑吧，这样陪女朋友和看片子、玩游戏就不冲突了。

我们班一大神为了上课玩游戏把一个本子掏空了把机子放里面，然后，就没有然后了……

大理 Mr.Huang

马修： 如果是PSP还好，PSV、3DS什么的，那书的厚度掏起来得多累。

小编们的真身会不会和书中漫画形象一样帅？

温州 怪诞小孩

马修： 真和小编形象一样帅就好了……

小编们小感冒时也会奋战在岗位上吗？

玉林 黄梓

马修： 差不多吧，除非住院的病或者上辑半夏出现的过敏，一般来说都不影响上班。

为了祝贺200辑，我一口气买了五本200～202辑（本来想买6本但201辑只剩一本了）。哼！哼！如果这次我那三张印花不中奖，那也太伤感情了吧？对么？

高州 荣爷

马修： 特意翻了下204辑的“200辑大抽奖中奖名单”，也只能给荣爷道声抱歉了。话说中奖这事还真就得平常心，太过执着的话，有时真的就成“不中奖FLAG”了……继续坚持寄回函表相信你会中奖的。

《口袋妖怪 X・Y》会出神游版或港版中文吗？通过什么途径购买美版游戏比较方便呢？

长沙 杨家俊

马修： 出中文版《X・Y》可能性目前来看不大。而购买美版游戏的途径，目前来说当然还是国内网购啦。

毕业了，舍不得机友，舍不得妹子，还有“老湿”……毕业后是工作呢？找妹子呢？还是继续读书呢？

汕头 淡定

马修： 很多人毕业都这样的，舍不得这个犹豫那个……个人建议先找工作吧，然后在立业的过程中找妹子。继续读书的话，最好看以后工作发展的需要吧。

每天的课上生活都是PSP，课余上网，太颓废了，我得让生活走上正轨才行。

北京 贱君

马修： 想了想，怎样的生活才算走入正轨呢？

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
赛伯拉斯	204	玩家点评	极品飞车 最高通缉	收款方式
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 喜欢可以联机的游戏，期待能和机友联《讨鬼传》。（重庆 九五）

厦门 炎之羽





浙江 张璨

马修：相信我同学，钱能实现的梦想大都可以实现。

石家庄 刘梁

马修：本来很平常的Q版老虎，但这表情愣是把我看笑了。



马修：这妹子画得挺有少女漫画的细致感的。

马修：这位同学为什么看着有些消沉呢。

马修：妹子笔下的大叔，嘴周围的一圈胡子，把整个人都猥琐化了。



清远 狐狸



北京 丝儿



东莞 Agoni

马修：猫耳、胡子、眼镜、三瓣嘴以及……除了圆脸都不像鲁叔本尊啊。

被坑了

年初和机友们在决定购买次世代掌机的会议上决定了买3DS，当时手里有压岁钱，就果断入手了3DS LL并买了《MH3G》，结果三月放假时发现机友们正在联《灵魂献祭》！坑人的混蛋们！结果我赔钱换PSV了……

唐山 神

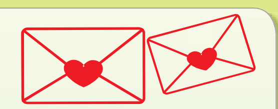
马修：你确定你机友们都只有PSV？

白菜：你还是双机吧，《MH4》又要来了。

胧月：潮流是等的不是追的，我觉得再过两个月你又要后悔了。

阿鲁：恭喜你少年，被坑（qin）人（ai）的（de）混（xiao）蛋（huo）们（ban）给坑了……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、66、67辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编： 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话： 0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 《讨鬼传》刀刀入肉的感觉看起来不错！（中山 随缘556）



栏目主持
阿鲁

《灵魂献祭》、《大金刚》、《讨鬼传》……貌似从开年之后本人一直在做并不怎么擅长的动作游戏的攻略，这显然不不符合我的形象嘛！不过说实话，这几款游戏还都蛮好玩的，有机会的朋友可以试试，下面就来看看本次“FAQ”读者的问题吧。

《皇家骑士团 命运之轮》中怎样转高级职业？明明有转职证为啥就是转不了？还有那个“十二神将の音叉”就只能用来回满血？还有那个“死者宫观光案内书”是干啥用的？不同等级都有什么效果？

天津 杨沛时

游戏中每个人能转职的职业是特定的，特别是一些高级职业或特殊职业，能转职成这个职业的人数都不会太多，因此除了要获得转职证外，还要看你的队伍中有没有能转该职业的角色。“死者宫观光案内书”是用来快速前往“死者之宫殿”深处的道具，持有案内书并进入相应的层数就会自动提示使用，具体地点为Ⅰ→B1、Ⅱ→B26、Ⅲ→B51，选择使用的话，会直接转移到25层以后，同时消耗一个对应的案内书；不使用就要跟平常一样一层层打下去。不过想要使用案内书，除了要完成一次B100击败ニバス的战斗之外，还需要用击败ニバス的存档通关，这样穿越到击败ニバス后的穿越点后才能使用案内书。“十二神将の音叉”最主要的作用是用来挑战本作的12个隐藏BOSS，持有“十二神将の音叉”前往指定场所，那么该处的敌人就会替换成对应的神将。神将有几率掉落所持的特殊武器以及2级龙语攻击魔法，此外还有可能掉落ダイダロス・ギア、ダイダロス・ラック以及オリハルコン，打倒神将后会获得相应的称号。下面列出所有神将出现的位置。

另外就是，“十二神将の音叉”除了两个特定BOSS（第二次B100的ブラックモア以及DLC1中B115的ロデリック王）会掉落之外，其他需要通过合成来获得。需要注

称号	出现场所	敌人名称	所持武器	所持咒文书
第一ノ将	死者の宫殿B86	ビジャ	毗沙门	冰碎の咒文书Ⅱ
第二ノ将	海贼の墓场 青碧の大空洞	エ–ニャ	焰魔	灾涡の咒文书Ⅱ
第三ノ将	フランパ大森林 深奥部	マイトレ–ヤ	金毗罗	歪土の咒文书Ⅱ
第四ノ将	死者の宫殿B96	イジャ–ナ	伊舍那	灾涡の咒文书Ⅱ
第五ノ将	死者の宫殿B93	チャンドラ	战捺罗	冰碎の咒文书Ⅱ
第六ノ将	浮游遗迹群4	ヴァ–ユ	伐折罗	弹雷の咒文书Ⅱ
第七ノ将	フランパ大森林 神变の大虚	ヴァジラ	金刚杵	弹雷の咒文书Ⅱ
第八ノ将	浮游遗迹群8	ラクシャ	罗刹	暴岚の咒文书Ⅱ
第九ノ将	死者の宫殿B77	アフラマ	阿修罗	热焦の咒文书Ⅱ
第十ノ将	死者の宫殿B89	アスラマ	娑伽罗	冥魔の咒文书Ⅱ
第十一ノ将	浮游遗迹群 中央庭园	アディティ	罗吼	冥魔の咒文书Ⅱ
第十二ノ将	浮游遗迹群14	サルンガ	波夷罗	辉星の咒文书Ⅱ

只言片语 我的好机友回来了(^_^)！（上海 天空男孩）

意音叉是消耗品，进入和神将的战斗后数量都会消耗，无论是退却还是获胜。因此，要打12神将的话，就必须穿越回去刷12次100层死宫，这可是相当耗时的工程。

合成书：ダイダロス秘传书（死者の宫殿B100ニバス掉落）。

十二神将の音叉合成所需素材：ダイダロス・ギア+ダイダロス・ラック+オリハルコン×2。

素材入手方法：ダイダロス・ギア和ダイダロス・ラック（死者の宫殿B100ニバス必定掉落、十二神将有几率掉落）、オリハルコン（十二神将有几率掉落和偷盗、エセリアルビューティ有几率偷盗、バーサの神殿 至圣所BOSS（第二次）有几率掉落）。

神奇电池是什么？

茂名 Firefox

原本是索尼官方的PSP修复工具。PSP在升级时可能因为断电、碰撞等外界因素导致系统文件破损而无法正常开机，装上这种特制的电池后，就可以开机并进行系统修复。后来这种电池的情报泄露出来，破解高手使用普通的电池和记忆棒制作出了类似的电池，被称为神奇电池。在民间主要用于破解系统和修复系统。

3DS的用户该怎么创建，就是使用e商店时的账户，账户资金该怎么充值？

宁波 陈庭延

如果只是为了买游戏是可以不用创建账户的。玩家可以直接在淘宝上购买3DS用的点卡，卖家会把点卡的密码在线发给玩家，然后直接在e商店里点“メニュー”下拉选“残高の追加”，然后在“购入済みのニンテンドープリペイド番号を使って残高を追加する”输入16字的密码即可完成充值。

请问《高达SEED》（PSV版）中有锁区的小黄纸吗？日版玩港版的可以吗？

西安 李婉艺

你说的应该是《机动战士高达SEED激战宿命》吧？首先咱不管游戏里有没有小黄纸，不过但凡是PSV游戏就不存在锁区这一说，不管你是什么版本的机器都可以玩任何版本的游戏，只是如果有随游戏附赠的下载码之类的不一定通用而已。

3DS LL的画质好不好（据说没3DS好）？今年再出3DS进化版的可能性大不大？3DS和PSV的下载版游戏，买过了就可以反复下吗？

上海 曹晨

1.画质跟3DS一样，不过因为屏幕较大，所以锯齿看上去会清晰一些。2.个人觉得不大，即使要出也是在年底。3.可以反复下。不过3DS下载权是绑定主机，如果换了主机就得重新购买；而PSV下载权是绑定账号，即便换了主机，只要登录同一个账号就能保持下载权。

PSV在充电的时候有时会出现触摸屏反应迟钝的情况，请问小编们遇到过么？还是只有我是个别情况？

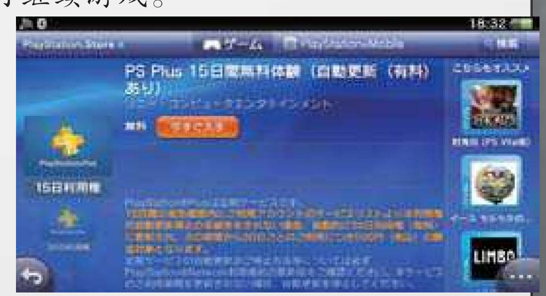
上海 Sololier

这个问题还蛮常见的，编辑部内我、酷洛洛和白菜老师都遇到过。这是由于PSV是电容屏多多少少会受到电压的影响，因此充电过程中触摸屏就会变得很迟钝，甚至出现位移。建议换一个电压比较稳的充电器和插座，或者干脆等电充满后再进行游戏。

看了上辑“PSV总部”介绍的PS+免费试用，具体该怎么申请啊？如果到期了已经下过的免费游戏会不会被自动删除？

重庆 MMG

①进入日服PS Store，选择“PlayStation Plus”→“PS Plus 15日间无料体验”即可，注意PS+的自动续费是默认开启的，如果账户里有余额的话记得到“购入管理”把“自动チャージ（入金）设定”一项关闭；②PS+到期后所下载的免费游戏都会保留，只是无法启动，玩家对PS+重新充值后方可继续游戏。



▶点“今すぐ入手”就能享受免费15天的PS+啦。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

游顺霖　昵称：近墨也赤

性别：男　年龄：19

拥有掌机：NDS、3DS

喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》

地址：广东省惠州市惠东县平山镇龙源巷13号

邮编：516300　QQ：240815795

Email：240815795@qq.com

电话：13025729855

想说的话：300辑同样令人期待！

丰怡惠　昵称：绘沥

性别：女　年龄：17

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》

地址：广西贺州市八步区贺州高级中学

邮编：542899　QQ：1293040625

想说的话：能够结识《掌机王SP》真是太好了，希望能认识更多的机友。

胡涵

性别：男　年龄：17

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：《口袋》

地址：浙江省宁波市宁海县跃龙街道市门头巷33弄102室

邮编：315600　QQ：1787339271

Email：1787339271@qq.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

张子晗　昵称：孤高の银风

性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP、3DS LL

喜欢的游戏：《MH》、《口袋》

地址：浙江省舟山市定海区东河路12幢501室

邮编：316000　QQ：617909757

Email：617909757@qq.com

电话：0580-2617365

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

杨易为　昵称：欧弟

性别：男　年龄：12

拥有掌机：PSP、3DS

喜欢的游戏：《MHP》、《马里奥》、《塞尔达》、《口袋》

地址：上海市普陀区镇坪路176弄33号302室

邮编：200061　QQ：649834934

Email：yangyiwei2000@163.com

电话：13816223217

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　做《战神》FAN好多年了，希望能在PSV上有续作。（营口 姜子琪）

沈捷

昵称：jason

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《战神》、《机战》、《高达》
地址：江苏省苏州市高新区科技城软件园7号楼4楼
邮编：215163　　QQ：825391684
Email：coseshenjie@gmail.com
电话：13962191854
想说的话：希望PSV上出一款《机战》或《高达》续作！

陈鑫

昵称：CK

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSV、NDSL
喜欢的游戏：《海贼无双2》
地址：浙江省海宁市长安镇修川新村9幢401室
邮编：314408　　QQ：519923267
Email：519923267@qq.com
电话：13456370808
想说的话：买《掌机王SP》快一年了，第一次寄回函表，希望能中奖。

李隆祯

昵称：游戏高科

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《最终幻想 零式》
地址：内蒙古包头市昆都仑区团结大街九号街坊建研小区4栋23号
邮编：014010　　QQ：1139968659
Email：btlhz@qq.com
电话：18686135586
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

杨渝箐

昵称：刻の伤

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《火影》
地址：重庆市沙坪坝区新建二村11号2-13-4
邮编：400300　　QQ：954134823
Email：954134823@qq.com
电话：13212321505
想说的话：一定要上啊！

陈禹风

昵称：Magician

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《忍龙》
地址：浙江省绍兴市越城区中兴北路460号一单元502室
邮编：312000　　QQ：593740958
Email：593740958@qq.com
电话：15558023605
想说的话：我要玩遍A·RPG！

张家畅

昵称：づル

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《初音》、《太鼓》
地址：河北省唐山市路北区鹭港205-3-501
邮编：063000　　QQ：764071043
Email：jiachang159@gmail.com
电话：15030528327
想说的话：将来也要进入游戏业工作！

张如光

昵称：レイジ（02）

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSV、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》、《口袋》
地址：天津市南开区密云路川北里4-3-104
邮编：300113　　QQ：497724357
Email：zipml@yahoo.cn
电话：13512023808
想说的话：以前一直是《口袋玩家》的读者，买了PSV后开始追《SP》，请各位小编多多指教。

只言片语　《MH4》，狩猎之魂解禁，哈哈！（高州 李钱容）

小编寄语

苍穹

◎迷宫RPG在以前我是完全不碰的，直到成为游戏编辑后因为工作的需要才开始尝试和了解这个类型，也渐渐体会到其中的乐趣。对于有志成为撰稿人甚至小编的读者来说，多尝试不同类型的游戏对成长是很有帮助的，不要轻易就把自己的能力和成长的可能性局限起来。

◎What doesn't kill you makes you stronger, stand a little taller. Doesn't mean I'm lonely when I'm alone. What doesn't kill you makes a fighter, footsteps even lighter. Doesn't mean I'm over cause you're gone.——Kelly Clarkson《Stronger》.

白菜

□为了写“漫游指南针”栏目，逼不得已把自己兴趣不大的几部新番也都拉来看了一遍，占去了大量休息时间，这倒是事前没有预料得到的，不过这样也有利于发掘出一些被隐藏起来的佳作。只叹一声“无悔”，然后继续看片。

□然后这也顺理成章地成为了我拒绝日剧的第一大理由。什么《深夜食堂》，什么《孤独的美食家》，统统滚粗（笑）。

□最近因为某些私人原因和某些不那么私人的原因，导致钱包大量缩水。看看月底的几款游戏，当真是恨得牙痒。买不买，买几款，何时买都成了必须仔细考虑的问题了。屋漏偏逢连夜雨就是这个感觉？

sienna（美编）

◆我家梦梦最近被两只大狗咬伤，带它去宠物医院看病，医生给它打麻药推进了手术室，缝了好多针，还住了几天院，幸好它身体一直很强壮，因为底子好所以恢复得还不错，这次给它看病花了1000多，宠物医院的收费还真是贵死了。

◆看一下它打吊针时的可怜样。



LIKY

◆好久没有运动了，不久前跟朋友一起爬山，结果爬到一半暴雨倾盆，打了伞也无济于事，个个淋成了落汤鸡，狼狈下山，不过大家依然兴致很高，相约下次再来挑战，其实留点遗憾也好，为下次再来找个理由嘛。

◆微信的“跨界”让移动、联通等运营商们方寸大乱，苹果的“跨界”相信让索尼、任天堂也是寝食难安，本来iOS的游戏浪潮已经让传统游戏很难受了，现在苹果官方又计划推出游戏手柄，这无疑是明目张胆地开始抢夺传统游戏市场了。当然了，作为玩家，我们期待着能在iPad上玩到正统《怪物猎人》的那一天。

酷洛洛

※最近新番各种腐，首当其冲的毫无疑问是京阿尼的《Free》，诚然自己是京阿尼的粉丝，尽管他们这次不走《轻音》、《冰果》、《玉子市场》这类萌性十足的路线，我还是会继续看《Free》，尽管里面全是男人的上肩三头肌，我还是会继续看《Free》的，尽管……

※目前《讨鬼传》进展一般，正在进行度八级缓缓前进，相对于PSP版，发现用PSV版有个好处，就是不用受金手指的诱惑，浮躁感全无，玩起来心情也踏实很多。

Juxi（美编）

◆每天早上起床都会下意识看看天气，出门前检查有没带伞，碰到雨天的时候顺便祈祷一下路上千万别下大，要不然有雨伞都会淋成落汤鸡，不过貌似今年没往年夸张没看到哪里淹水，近期只是时不时下点小雨，也因为这样才不至于太炎热，晚上睡觉吹风扇太久都会觉得冷，所以要特别注意预防感冒了……

◆一商家到某小区搞促销，为期六天。第一天的广告标语是“清仓大处理”第二天：“忍痛割爱”第三天：“疯狂大减价，心在流血！”第四天：“疯狂大减价，倒计时还有三天”……第五天：“最后的奉献……向小区居民挥泪告别！”第六天：“感谢热情的小区居民请我们留下，还有最后六天！”

马修

◆《重装机兵4》的价格出来了，略贵啊，话说如果没有声优什么的这游戏的价格会不会正常？这游戏真心感觉声优是可有可无。至于人设我反倒是不在乎，毕竟这个系列玩的都是废土和战车。然后看了官方最新放出的图，发现今年秋天本人最看好的两款游戏——《重装机兵4》和《口袋妖怪X·Y》都跟法国较上劲了。

◆某日闲来无事摆弄下PSP里的SFC模拟器，运行下SFC版的《大战争》，结果再次陷进去了。作为系列早期的游戏，该作在陆海空立体大作战的战斗中，能充分体会到没有航母的不便，远程作战的战斗机轰炸机们伤不起啊！

◆最近比较热门的消息是有关游戏机禁令解除，不过这么多年我也养成了等好事实际发生了再喝彩的习惯。而在猜测阶段和预告阶段，观望就好。

胧月

★月底可能要回趟家，目前天气预报看得惊心动魄，本属温带的江浙地区夏天气温远超广东，当真得昼伏夜出了。

★本以为《龙背上的骑兵3》已经创下了本世代新作的画面下限，没料到新公布的《战国BASARA4》同样惨不忍睹，号称日厂技术标杆的Capcom也如此偷工减料，一个个真以为自己的Game Play可以逆天么？

★经过多次浪费时间的教训，我深知自己和半夏的审片品位绝对不在一个频段，她强烈推荐的片子一般直接被我列入黑名单（请原谅我如此直白）。但是呢，也不知怎地鬼迷心窍，或者心血来潮，或者纯粹是个偶然事件，我从黑名单里拿出了《深夜食堂》……好吧，半夏我错了，所有的《深夜食堂》迷我错了，我会学会片子里的所有菜式，以向诸位表达歉意。

半夏

★《Free》果然有着不负众望的高素质，不过这次我没有像《K》那样掉得深，只是对达子配的角色感到满意，估计也只会买点他单人的周边。

★夏季档日剧陆续开播，在酷洛洛的力荐下决定看一下山P的月九；《无名毒》里深田恭子的造型美得惊人，估计会追追看；雅人叔的《半泽直树》第一集也很好看，期待后续发展；还未播出的《孤独的美食家3》则是这一季追剧的重点。

★上次临近截稿突然重度过敏，去医院吊了两天水，第三天的时候人暴多没有位置，又要赶回公司截稿，只能吃一些药，结果药引发胃痛（真·剧痛），忍着疼写稿子到快完时电脑又突然黑屏……似乎所有倒霉的事情都在那几天发生了，这到底为啥啊，所谓双子座的水逆？

阿鲁

■近段时间截稿都在周末，休息日自然就顺延到了周一周二，但恰巧又遇到相邻楼层的住户搞装修，一到八点就开始各种钻、敲、锯，你还没法指责人家，到最后只得跑到单位与行军床相伴……要是再给我一次机会，定要在“氪金眼”里好好赞一下行军床（不知道“氪金眼”栏目的可以到《掌机王SP》第200辑里寻找答案）。

■一大学挚友在沉迷《DJ Max旋风》并瓶颈之后开始玩起了《劲乐团》单机版，目前已经能过20级左右的歌了，话说我当年天天在寝室奋战《劲乐团》的时候咋就没看到你对音乐游戏感兴趣呢？你已经错过了那个音乐游戏盛行的好年代了啊亲！

乌冬



◆《第2回AKB红白》的BD摆乌龙买了个DVD版，而且更傻的还是和阿鲁在大屏幕高清电视机上看完后都没察觉不对劲，直到把光盘放回盒子时才发现上面印的DVD几个大字，这真是今年犯傻犯得最彻底的一次。

◆本来以为今年又不用买PS3游戏了，但想不到突然冒出来个《AKB 1/149》的PS3版，而且还含之前的全部收费DLC，好吧，限定版是没跑了。

◆新日剧暂时只看了《警部补 矢部谦三2》，第一集感觉还不错，不过可惜的是前作的演员被换掉不少，希望新阵容也能镇得住场吧。

咕噜（美编）

◆酷热的夏天，饮食要十分注意。一冷一热的很容易患上急性肠胃炎。本人就不幸中招了，半夜三更跑到医院挂急诊。没想到半夜了医院的医生和护士也忙得不亦乐乎。足足等了1个多小时才看上病，悲催的急诊感觉就是慢诊。到医院了还要再痛苦地等上一段时间，等拿到医生开的输液单子就像是拿到了救命稻草一样，迫不及待地去找护士痛快地扎上一针，来缓解一下疼痛。

◆感觉是种很奇怪的东西，与时间无关，与方式无关。就像很多人，认识了一辈子，但也仅仅是认识；而有的人，仅认识几天，却感觉无比熟稔。同样，它也无法对等。虽说是真心换真心，但你把我当朋友的时候，我却未必愿意与你肝胆相照，反之亦然。

澄香（美编）

☆最近天气很闷热，所以有空都会煮一些绿豆汤一类的食品下火。

☆发现自己是越来越贪睡了，以前一个晚上不睡都没关系，现在只要晚点睡第二天就脑袋疼全身疼，整个人像生大病一样。睡眠必须补回来人才有精神。

吐槽记事簿



咕噜
桌子上的饮料没有认领的，赶紧！过时不候！

马修
八老师身边的就洛克说的UCG新来的妹子？

半夏
嗯，好像东北妹子。

阿鲁
我会告诉洛克来的是美女。

白菜
好了好了，不要八卦人家部门了，准备开始正题。今天的第一个话题是由云南省大理古城区的黄宇阳同学提供的。“小编们上班第一天都干些什么呢？”

马修
截稿后第一天在再而衰三而竭的状态下写工作报告，然后还总不能按时完成。

白菜
一鼓作气哪儿去了，假期里用掉了？

酷洛洛
以饱满的精神装尸体？

半夏
悼念逝去的假期，这样。

咕噜
网上瞎溜达。

阿鲁
第一天上班难道不是努力工作么？

半夏
鲁叔披上了正义人士的马甲。

白菜
你们这样不好，会给读者带来不务正业的坏印象。

半夏
请给我打马赛克。

白菜
好的，你放心。

酷洛洛
截稿当天所有精神力加持努力工作。回来后第一天，燃烧殆尽装死……吧？

胧月
星期一综合症啊，不都是这样，当然会开个会。

←这是半夏
和正常上班族周一时的状态一样啦。“周末我不要和你分开啊！”这样。

苍穹
这病得治。

←这是半夏
来了又去的家伙最可恨了，有本事别走啊！

胧月
截稿日吗？

白菜
用悠久轮回系统无限循环截稿日的快感（参考本辑“前线”的《时空魔石》）。

阿鲁
还是撰稿人好，不用截稿也有奖金拿。

胧月
拿着编辑的固定工资，稿费按撰稿人标准发，下次有这种好事，请带上我。

白菜
像苍穹这种疲劳值无限，即便交厂也不休息的，也算是部门七大不可思议之一了。

阿鲁
求另外六大不可思议。

苍穹
乌冬几时回宿舍，鲁叔不喝饮水机。

马修
每次《口袋玩家》截稿咕噜都感慨乌冬。

苍穹
编辑部就是乌冬的家……房子真特么大啊……

阿鲁
你看乌冬都懒得搭理你们。

马修
乌冬压根没在座位上……

白菜
话说前段时间宿舍楼上装修，早上电钻轰轰直响，就算休息也被逼来公司避难……

马修
住宿舍挺好的。还有公司避难。

咕噜
不会迟到。

马修
会……只是不会因为塞车而迟到。

阿鲁
辛辛苦苦截完稿，白天睡不了觉，睡个行军床还被不知名毒虫给咬了，我容易么。
白菜
行军床给人收拾掉后，鲁叔毅然霸占了我平时午睡的游戏室，多么无耻的行为。
马修
毒虫没见过，蚊子最近倒少了很多。几乎一个月没在编辑部被蚊子咬了。
阿鲁
是不是可以理解为编辑部空气质量越来越差，连蚊子都不愿意来了？
马修
空气还好。刚搬过来时这屋子油漆味好大的，现在也都没了。要怀揣感恩的心以欣赏的眼光来享受工作。
白菜
所以上班第一天不要败给综合症。
苍穹
所以毛老师请转折。
白菜
接下来的话题是黑龙江省哈尔滨市的陈超凡同学提供的“谈谈小编们大学的生活，或是毕业后的第一份工作”。
苍穹
毕业后第一份工作就来这了，我把青春献给党。
咕噜
做的就是美编。
胧月
我是毕业就来了。
阿鲁
这里我也是第一份工作。
白菜
我想也是有这种同事，所以可以聊聊大学生活。
←这是半夏
第一份工作是日本diamond-gil，做翻译的。
胧月
你就是传说中大规模倒卖网游道具的天杀的RMT（Real Money Trading 现实金钱交易）？
←这是半夏
正解，日本曾经最大的RMT网站，在天津开的分部。他们好赚的，据说我入职1年前每日流水儿百万日元。不过后来中国人更聪明，在浙江开了无忧RMT公司，一下成了日本最大的RMT，压倒了所有日本本地产业。
白菜
真是意想不到的劲爆新闻。我一直以为这种级别的猛料只有人生经历多姿多彩的鲁叔才有货。
←这是半夏
这个也没有很劲爆啊，就不同行业。
马修
跟半夏这一对比，我大学时候简直是浑浑噩噩过来的。
胧月
原来你曾经是如此光鲜的人。
←这是半夏
我的简历都有写啊，你们没看过？
众人
没看。
马修
大家看资料是妹子，焦点集中在照片上。
酷洛洛
简直就是神展开（已笑尿）。
白菜
原来半夏大人是从每日流水儿百万日元的日企跳槽过来干编辑的，小人惊恐万分。
苍穹
我觉得有必要申请停薪留职，去改造……不对，深造个一年半载再回来，求批准。
←这是半夏
那样的日企你认为在中国能发展么？浙江那边的中国人已经崛起了，据说我跳槽后不久，天津分部就倒闭了，日本那边还勉强维持着。
胧月
你真是太机智了。
苍穹
说吧，你当时卷走了多少资金？
←这是半夏
对呀，那些账号密码都是密密麻麻在一张纸上，我应该顺出来，那样我就发了。
白菜
本来想聊聊大学浑浑噩噩的日子，没想到半夏大人有这种猛料。
马修
大学生活无外乎学习打游戏追女生，半夏这个的确给力。
阿鲁
我怎么好像就对打游戏有印象呢？
马修
重点是半夏当时的收入如何？
苍穹
月入过万，于是过来包养了一大堆小人儿。
胧月
天津毕业生月入过万？还有岗位空缺吗？
白菜
你身为责编也要逃？
←这是半夏
你自己去查天津毕业生收入，反正过万我就不在这了谢谢。不过每次接待日本人，我基本上就从月头吃到月尾，吃完他们走了还会给小费。
白菜
还有岗位空缺吗？
←这是半夏
倒闭了捏。
阿鲁
被你吃垮了啊？真腻害。
白菜
今天的吐槽真实还原了平日腾讯通里小编们黑人的节奏……

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



当Xbox One改变主机策略之后，亚马逊预约量直线上升，看似一片欣欣向荣的景象。然而当开发小组的成员一书抱怨贴传遍各大游戏论坛，大吐苦水说自己的辛勤劳动没有被大众所理解，没能做好宣传工作遭到误解后，竟然又有不少玩家联名上书要求微软改回之前的策略……这是演哪门子的黄梅戏？

PSV/PSP
日版

讨鬼传

讨鬼传

●推荐角色技能

本作中角色通过装备不同的技能组合，能够达成各种各样的战斗方式。虽然每个玩家的习惯都有不同，不能一概而论，不过以下推荐的几个技能组合，是比较万能的组合方式，基本适用于任何战斗方式。

・鬼千切皆传

装备一个之后，武器槽就会明显提升蓄积速度。由于效果能够加算，因此多装几个效果更好。

・会心力上升【大】＋白刃の闪き

“白刃の闪き”是攻击会心时增加武器槽蓄积量的技能，配合“会心力上升【大】”也能有拔群的效果。

・祓力上升

推荐给喜欢自己进行鬼祓的玩家。装备两个的话效果极佳，可以瞬间完成鬼祓工序。用来救人也有很好的效果。

●推荐御魂技能组合

※括号里的数字代表御魂学到该技能时对应的等级。

・武器：太刀

御魂	技能
桃太郎（迅）	空蝉强化・二段（6）
	残心の达人（7）
	强运（8）
柿本人麻吕（迅）	攻击力上升【大】（7）
	会心力上升【大】（8）
	鬼千切皆传（9）
伊达政宗（攻）	白刃の闪き（3）
	会心力上升【大】（8）
	鬼千切皆传（9）

说明：技能中装备“空蝉强化”与“强运”，就不容易受到伤害。攻击方面提升会心率，使得武器槽更容易蓄积。如果对自己的操作很有自信的话，不妨去掉“空蝉强化”与“强运”，更换成“鬼千切皆传”，就能更具攻击性。

御魂	技能
菅原道真（空）	缩地强化・一闪（3）
	缩地强化・快气（5）
	鬼千切皆传（9）
ねね（空）	魂锁（2）
	缩地短缩（5）
	缩地强化・快气（8）
桃太郎（迅）	残心の达人（7）
	强运（8）
	鬼千切皆传（9）

说明：“缩地强化・快气”可以使角色发动缩地时回复气力。这样一来维持太刀残心就比较方便。而“缩地强化・一闪”使得缩地后的攻击变为会心一击，因此不断重复缩地与攻击就能提升不少伤害，甚至可以让残心解放变为会心一击。“强运”则作为自保技能提升生存率。这个御魂技能搭配方式还可以配合缩地打出华丽的战斗方式。

・武器：双刀

御魂	技能
佐々木小次郎（迅）	空蝉强化・二段（2）
	白刃の闪き（3）
	会心力上升【大】（7）
柿本人麻吕（迅）	攻击力上升【大】（7）
	会心力上升【大】（8）
	鬼千切皆传（9）
伊达政宗（攻）	白刃の闪き（3）
	会心力上升【大】（8）
	鬼千切皆传（9）

说明：“空蝉强化・二段”提高了生存率，让空中的事故死几率大大减小。其余技能能够大幅提升武器槽，保证了攻击效率。

御魂	技能
坂本乙女（攻）	斗志（3）
	全身全灵（7）
	会心力上升【大】（9）
真田幸村（攻）	斗志（4）
	攻击力上升【大】（5）
	会心力上升【大】（9）
伊达政宗（攻）	白刃の闪き（3）
	会心力上升【大】（8）
	鬼千切皆传（9）

说明：利用会心一击来回复气力，会心率越高的武器就越能长时间停留在空中。在“军神招来”效果中气力能够持续回复，更能有效滞空。

・战术：攻击力重视

御魂	技能
伊达政宗（攻）	会心力上升【大】（8）
	鬼千切皆传（9）
	白刃の闪き（3）
本愿寺显如（魂）	攻击力上升【中】（1）
	精神统一（9）
	鬼千切皆传（8）
春日局（魂）	属性攻击上升【特】（10）
	鬼千切皆传（9）
	全身全灵（8）

・战术：蓄力重视

御魂	技能
冲田总司（攻）	攻击力上升【特】（8）
	会心力上升【大】（93）
	精神统一（9）
本愿寺显如（魂）	攻击力上升【中】（1）
	精神统一（9）
	鬼千切皆传（8）
春日局（魂）	属性攻击上升【特】（10）
	鬼千切皆传（9）
	全身全灵（8）



瓦尔哈拉骑士3

ヴァルハラナイツ3

●“健康第一”奖杯挂机法

“健康第一”这个奖杯需要行走10000m才能获得（可以看菜单左上角的数值），如果不刻意刷的话，拿到其他所有奖杯撑死也就5000m左右，这还不算换礼物花掉的步数。这里推荐一个高效挂机方法：找一个没有敌人出现的较大的平台，例如监狱前广场或原初の树等，然后拿一根橡皮筋将左右摇杆拴起来，橡皮筋够紧的话，就可以看到主角在地上绕圈子走了（走动或跑动视玩家拴的位置和橡皮筋松紧决定），和卡按键不一样，这样的方法绝对会计算步数（本作卡在角落里走路没有距离上的位移是不会计算步数的），接下来就是插上电源慢慢挂吧。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

7月中下旬大作浮出，《马路RPG4》和《逆转裁判5》都是3DS玩家望穿秋水的作品，PSV上7月25日《龙之王冠》的游戏方式回归质朴，人设和系统都非常值得期待。另外要说的被广大深度RPG迷所喜爱的《重装机兵4》已确定于11月7日发售，不太宽裕的同学可提前存钱了。



发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年7月					
16日	真・女神转生Ⅳ	Shin Megami Tensei Ⅳ	Atlus	RPG	49.99美元
18日	与时尚仓鼠生活 一同出门	おしゃれハムスターと暮らそう いっしょにおでかけ	Bergsala Lightweight	SLG	5040日元
18日	与时尚仓鼠生活 一同出门（e商店下载）	おしゃれハムスターと暮らそう いっしょにおでかけ	Bergsala Lightweight	SLG	4500日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险（e商店下载）	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
18日	纸盒战机W 超改装	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4400日元
18日	纸盒战机W 超改装（e商店下载）	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4000日元
24日	马里奥与大金刚 迷你迷你嘉年华（e商店下载）	マリオ&ドンキーコング ミニミニカーニバル	Nintendo	ACT	1200日元
25日	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	5990日元
25日	逆转裁判5（e商店下载）	逆转裁判5	Capcom	AVG	5990日元
25日	野兽传奇 最强激突斗技场	ビーストサーガ 最强激突コロシアム!	日本Columbia	ACT	5040日元
25日	幻想生活 连结	ファンタジーライフ Link!	Level-5	RPG	4980日元
25日	小脸蛋 创造游玩圆润小镇	ほっぺちゃん つくって! あそんで! ぷにぷにタウン!!	日本Columbia	ETC	5040日元
25日	旅情故事 长良川铁道篇	旅情ものがたり/长良川铁道编	Sonic Powered	SLG	5040日元
2013年8月					
1日	时尚小狗3D	おしゃれな仔犬3D	MTO	SLG	5040日元
1日	时尚小狗3D（e商店下载）	おしゃれな仔犬3D	MTO	SLG	4800日元
1日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
1日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活（e商店下载）	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
8日	我是航空管制官 机场英雄3D 那霸 附加版	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 那覇 PREMIUM	Sonic Powered	SLG	6300日元
8日	兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧！	兽电战队キョウリュウジャー ゲームでガブリンチョ!!	NBGI	类型未定	4980日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4649日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲（e商店下载）	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4500日元
8日	海贼王 冒险黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
10日	口袋妖怪Tretta	ポケモントレッタラボ for ニンテンドー3DS	Pokemon	ETC	3800日元
11日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario and Luigi: Dream Team	Nintendo	RPG	39.99美元
13日	魔法工厂4	Rune Factory 4	Xseed	A・RPG+SLG	39.99美元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（e商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元

近期焦点



马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险

7.18 ◆Nintendo◆RPG◆4800日元 3DS 期待度 S



“路易年”的第二款大作，玩家要以A、B两键分别操作马里奥和路易，在现实和梦境的两个世界中冒险。游戏包含了众多动作和要成要素，尤其是睡梦世界中通过摆弄路易的睡脸来引发环境的变化，完美实现上下屏的有趣联动。大量路易可组成多种阵型，对敌人形成效果绚丽的打击。

逆转裁判5

7.25 ◆Capcom◆AVG◆5990日元 3DS 期待度 S



“《逆转裁判》系列”时隔六年的最新作，角色和场景的建模都更加精致。成步堂回归，众多玩家熟悉的角色依然活跃，全新的角色也都个性十足。游戏第二话的舞台是系列从未出现过的校园，让人耳目一新，全新的心理分析系统也为游戏增加了乐趣。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年7月			
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	8190日元
25日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスブレイズ コ−ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	7140日元
25日	苍翼异闻录 代码：新生（PS商店下载）	エクスブレイズ コ−ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	5800日元
		2013年8月			
1日	灵偶异界	マインド/ゼロ	Acquire	RPG	6279日元
6日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	39.99美元
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	ス−パ−ロボット大战OGサ−ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	6480日元
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀（PS商店下载）	ス−パ−ロボット大战OGサ−ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	6480日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（PS商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エ−ス	Gungho	ACT	4935日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE（PS商店下载）	ラグナロク オデッセイ エ−ス	Gungho	ACT	3900日元
29日	订书机之吻	ホチキス	TGL	AVG	5229日元
29日	订书机之吻（PS商店下载）	ホチキス	TGL	AVG	3980日元
		2013年9月			
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	SCEJA	FPS	4980日元
5日	杀戮地带 佣兵（PS商店下载）	Killzone Mercenary	SCEJA	FPS	3990日元
10日	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	SCEA	FPS	39.99美元
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	7140日元
26日	三国志12 威力加强版	三国志12 with パワ−アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
26日	三国志12 威力加强版（PS商店下载）	三国志12 with パワ−アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	8000日元
26日	无双大蛇2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	无双大蛇2 终极版（PS商店下载）	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
26日	古色迷宫轮舞曲	古色迷宫轮舞曲 La Role de fortune	yeti	AVG	7140日元
		2013年10月			
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	5229日元
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	4700日元
10日	创造球会 建立职业足球俱乐部吧	サカつく プロサッカ−クラブをつくろう!	SEGA	SLG	7329日元
10日	创造球会（PS商店下载） 建立职业足球俱乐部吧	サカつく プロサッカ−クラブをつくろう!	SEGA	SLG	6500日元
17日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
17日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
		2013年秋			
未定	蔷薇少女（暂名）	ロ−ゼンメイデン（暂名）	5pb.	AVG	售价未定
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ−ルド クラス サッカ−	EA Sports	SPG	售价未定

PlayStation Portable



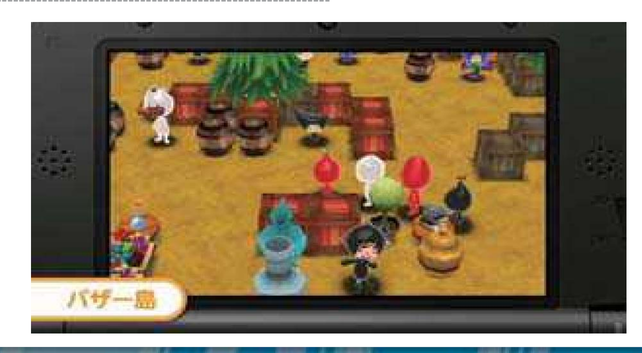
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年7月			
18日	1/2 summer+	1/2 summer+	Alchemist	AVG	7140日元
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙镜世界	ダイヤの国のアリス ~Wonderful Mirror World~	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	AVG	7140日元
		2013年8月			
1日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版	咲−Saki− 阿知贺编 episode of side−A Portable	Alchemist	TAB	7140日元
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版（PS商店下载）	咲−Saki− 阿知贺编 episode of side−A Portable	Alchemist	TAB	5800日元
22日	罗密欧对朱丽叶	ロミオVSジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
29日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の恶戏	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年夏			
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	ス−パ−ロボット大战Operation Extend（オペレ−ション エクステンド）	NBGI	S・RPG	6480日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ−ルド クラス サッカ−	EA Sports	SPG	售价未定
		2013年内			
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会7.3

电波人RPG3
马里奥与大金刚 迷你迷你嘉年华
实写 豆丁机器人





游戏展望台

虫奉行
幻想生活 连结
口袋妖怪 X・Y
初音未来 未来计划2（暂名）
英雄银行
重装机兵4 月光歌姬
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
魔笛 初始的迷宫 创世
智龙迷城Z
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲
超级机器人大战 扩展行动
多罗鬼传
苍翼异闻录 代码：新生



新动一刻



弹丸论破 希望学园与绝望高中生 The Animation
Free！男子游泳部




新作特搜队

新・世界树迷宫 千年少女
神次元偶像 海王星PP



劲作直击

讨鬼传



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《讨鬼传》演示视频最后的BOSS战中，主角使用的是什么武器？

A.太刀　B.弓　C.手甲



capdase psv 硅胶边框套装 3名



206辑读者回函表

姓名＿＿＿＿ 昵称＿＿＿＿ 年龄＿＿＿＿ 性别＿＿＿＿ 职业＿＿＿＿

地址＿＿＿＿ 省＿＿＿＿ 市（县）＿＿＿＿ 区＿＿＿＿

邮编:＿＿＿＿

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：＿＿＿＿

喜欢的游戏：＿＿＿＿

Email：＿＿＿＿

电话：＿＿＿＿ QQ：＿＿＿＿

想说的话：＿＿＿＿

照片(大头贴)&自画像

没条件玩游戏时你最喜爱的活动是？有无熬夜填坑的有趣游戏经历

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年8月9日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：太刀　□B：弓　□C：手甲

暑期掌机大作潮来袭！

众多劲作攻略尽在 掌机王SP VOL.207



下辑预告





研究中心

讨鬼传
新・世界树迷宫 千年少女

攻略透解

妖怪手表
逆转裁判5
超级机器人大战 扩展行动
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险